

Wygraj komputer: **PC 486 lub Amigę!**

ISSN 1230-8676 Indeks 324418

GAMBLER

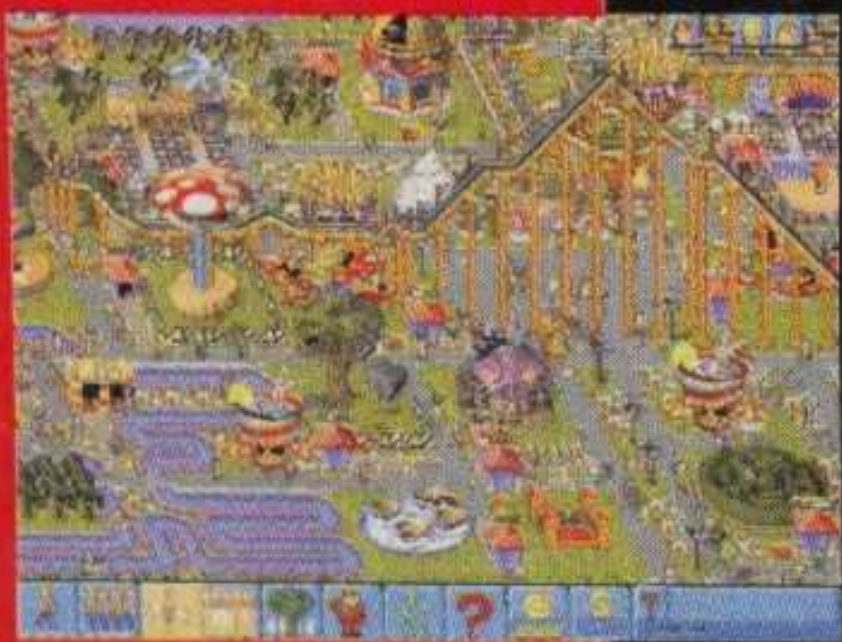
MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

9

ROK 94

wrzesień cena 20 000 zł

Theme Park



Reunion

Seawolf



Nocne odloty

Ach!

Te nocne patrole!



Nie dość, że nigdy nie wiem, gdzie góra...

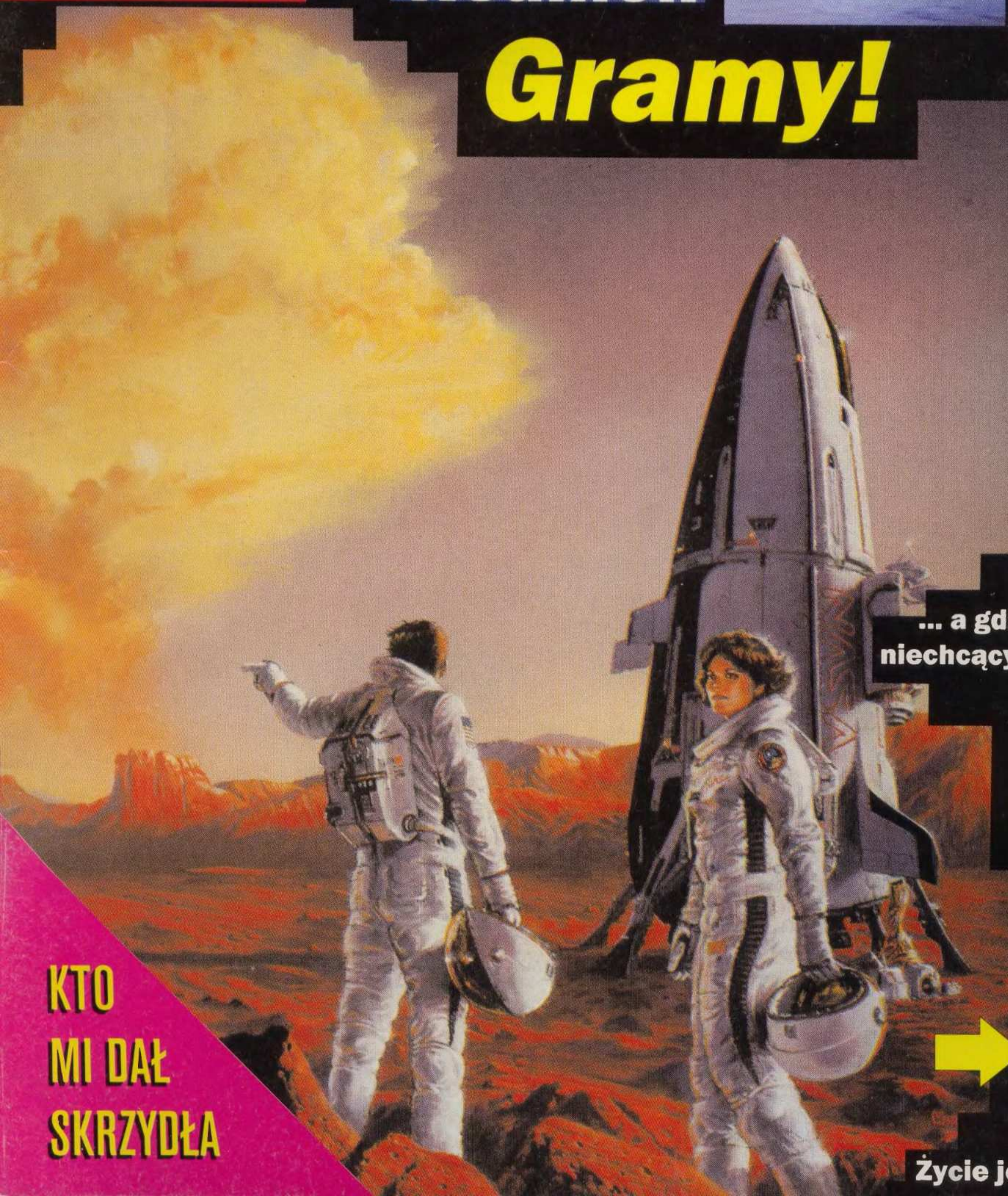


... a gdzie dół, to w dodatku dziś niechcący spuściłem na Nowy Jork dwie bomby kobaltowe. Jakby tego było mało, trafiłem swojego skrzydłowego petem wyrzuconym z bocznego okienka.



Życie jest pełne niespodzianek!

KTO MI DAŁ SKRZYDŁA



Czas patriotów

Jesień... Po chodnikach nadmorskich kurortów wiatr pędzi puste butelki po Coli i winie "Mamrotka", stalowe fale mazurskich jezior wyrzucają na brzeg papierki po Snickersach, a kormoranów sznur zalewa się z rozpaczy w opustoszałym nagle barze "Wodnik". Czas do szkoły, drogie dzieci, czas do szkoły...

Po tym sadystycznym wstępie, bardziej wrażliwi Czytelnicy zapewne drą już pierwszy jesienny numer Gamblera na suchą karmę dla pani od matematyki, bądź uszczelniają nim szpary w muszli klozetowej. Ci mniej wrażliwi — do których grona zaliczasz się i Ty, czytając te słowa — niech otrą łyżę bólu i wściekłości. Spieszymy już na pomoc z ładunkiem środków rozweselających, kojących, dopingujących, wzmacniających, chłodzących, rozgrzewających, rozrywających i zapalających, a także Bojowych Środków Trujących! Cokolwiek sobie życzycie. Dla zaznaczenia, że dzielimy Wasz żal z powodu końca wakacji, okładkę daliśmy w żalobnym kolorze.

Na szczęście wrzesień ma jednak parę dobrych stron. Jedną z nich jest to, że nareszcie możemy zasiąść przy swoim ulubionym, najlepszym na świecie komputerze i zobaczyć, co producenci gier wykombinowali w czasie urlopu. Co prawda, od czasu wprowadzenia ustawy o ochronie zaczyna to przypominać lizanie cukierka przez szybę: na giełdę strach pójść... Co, nie strach? Gratuluję odwagi — i szacunku dla prawa, więc na giełdę strach, a ci wszyscy genialni ludzie, którzy piszą takie wspaniałe gierki i nie mają ich potem komu sprzedać, jakoś wcale się do Polski nie spieszą. Od pamiętnego marca minie wkrótce pół roku, a liczba legalnych gier rośnie jak wszystko tego lata — powoli i ostrożnie. Ceny też trzymają się ciepło i podfruwają sobie gdzieś hen, ponad głowę przeciętnego człowieka. W tej sytuacji cieszy znaczny wzrost liczby polskich tytułów gier na wszystkie typy komputerów. Polskie gry zaczynają powoli być konkurencją dla produkcji z Zachodu. Zawdzięczają to przede wszystkim przystępnej cenie, a także temu, że kto jak kto, ale nasi autorzy gier, na ogół obeznani z giełdą od małego, potrafią skutecznie ścignąć pirata, który kradnie ich pracę. Jeśli produkcja gier w Polsce rzeczywiście okaże się dochodowym interesem, to wszystkie Mikroprosia, Virginy i cała reszta zaczną cienko śpiewać. Już w tej chwili niektórym naszym producentom do osiągnięcia poziomu Zachodu brakuje tylko jednego — pieniędzy na opłacenie profesjonalnych grafików, muzyków i zakup mocnego sprzętu. To zjawisko znane Polakom od lat — mamy świetnych fachowców i doskonałe pomysły, brakuje nam tylko forsy. Niniejszym wnoszę więc apel do Was, Młodzi Patriotci — nie kradnijcie polskich gier! Nie niszczyć nadziei! Niech żyje Polski Zjednoczony Przemysł Rozrywkowy! Niech żyje polska szkoła giercowania na zimno! Niech... au! No dobra, towarzyszu naczelny, już jestem poważny. Powtarzam więc: nie kradnijcie polskich gier. Kupujcie je. A jak chcecie zobaczyć, czy warto — kupujcie Gamblera.

A jeśli nie jesteście pewni, czy warto go kupować — zajrzyjcie do środka. Gorące lato obrodziło symulatorami, więc i u nas jest ich pod dostatkiem. Dla tych, co lubią bulgotać w kąpielach, mamy kawalek o najnowszej — tak nowej, że jeszcze nie istniejącej — amerykańskiej łodzi podwodnej, czyli SNN-21 Seawolf. Zwolennicy wiatru we włosach i dziesięciokrotnych przeciążeń mogą dla rozgrzewki przelecieć się F-14, najdroższym myśliwcem na świecie, albo stawić mu czoła za sterami słynnego MiGa-29, wspierając np. braci Serbów w ich bohaterskiej walce o przestrzeń życiową. Mogą też pójść na całego i zabrać się od razu za temat numeru, w którym dwóch galerników podejmuje beznadziejną próbę ogarnięcia bogactwa symulatorów lotniczych, jakie spadło na nas przez ostatnie trzy lata. Ci, którzy od emocji walki powietrznej wolą spokojną próżnię i raporty o postępach badań, niech zajrzą na stronę 15. Czekają tam na nich epicka opowieść o dźwiganiu z gruzów resztek ludzkiej cywilizacji, czyli opis Reunion. Zaś tradycjonałści, dla których nie ma nic ponad ostry miecz, kołczan pełen dobrze zatrutych strzał i jakieś poręczne zaklęcie w rezerwie, odnajdą swoją krainę fantazji na stronie 4, gdzie mag Bayer snuje wspomnienia o kłęcie wampira z Ravenloft, oraz na str. 25, gdzie pewien bardzo bojowy modliszek opowiada o walkach, magii, potworach, pułapkach i innych dziwach napotkanych na pustyniach Dark Sun. Poza tym jeszcze krótki kurs historii najnowszej, czyli opis gry "Solidarność" — trudnej, ale o wiele łatwiejszej niż prawdziwa historia Solidarności. Dział TeTe jak zwykle oferuje ratunek zagrzeszłym graczom i kilka ułatwień dla leniwych, DeStroyer łagodnie uśmiecha się przez pręty klatki, w recenzjach kolorowy bałagan — od mordobicia do spokojnego brydzyka, jest nowy konkurs — zwariowany w treści i formie, dziennik telewizyjny przedstawia wiadomości... Jednym słowem dzień jak co dzień.

Tylko lata żal.

ZgRed.

Szulerphone, czyli dyżury redakcji
zawsze w środę 14.00 - 16.00

Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada.

Redakcja nie zwraca nie zamówionych maszynopisów oraz zastrzega sobie prawo do dokonywania adyustacji i skrótów.

Wydawca:

Grzegorz Eider

Adres redakcji:

00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
tel. (0-22) 41 00 31 w. 128, 154
fax (0-22) 41 03 74
tlx 813527 omig pl

Redaguje kolegium:

Mirosław Domosud
(z-ca red. nacz. Gramy! TeTe)
Grzegorz Eider
(p.o. red. naczelny)
Jacek Grabowski
(VARIA'tkowo, News)
Elżbieta Jaworska
(sekr. redakcji)
Piotr Kakiet
(red. graficzny)
Andrzej Majkowski
(Konkursy)
Piotr Roszczyk
(red. graficzny)
Wojciech Setlak
(Temat numeru, Recenzje
z-ca red. nacz.)
Rafał Wiosna
Maksymilian Wrzesiński
(Listy do redakcji)

Projekt graficzny (layout):

Piotr Kakiet
Piotr Roszczyk



Wydawnictwo LUPUS jest
członkiem Ogólnopolskiego
Stowarzyszenia Wydawców

Adres Wydawnictwa:

00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
tel. (0-22) 41 00 31 w. 128, 154
fax (0-22) 41 03 74
tlx 813527 omig pl
e-mail:
lupus@sam.nask.com.pl

Naświetlenia:

SOFTdesign
01-164 Warszawa,
ul. Radziwie 13,
tel/fax 37 37 14, 37 05 65

Druk:

SUPER KOLOR S.A.
Warszawa
ul. Konstruktorska 3a

DTP:

Piotr Kakiet

Redakcja techniczna:

Jolanta Balcer

Korekta:

Irena Otocka

Projekt graf. okładki

Piotr Kakiet

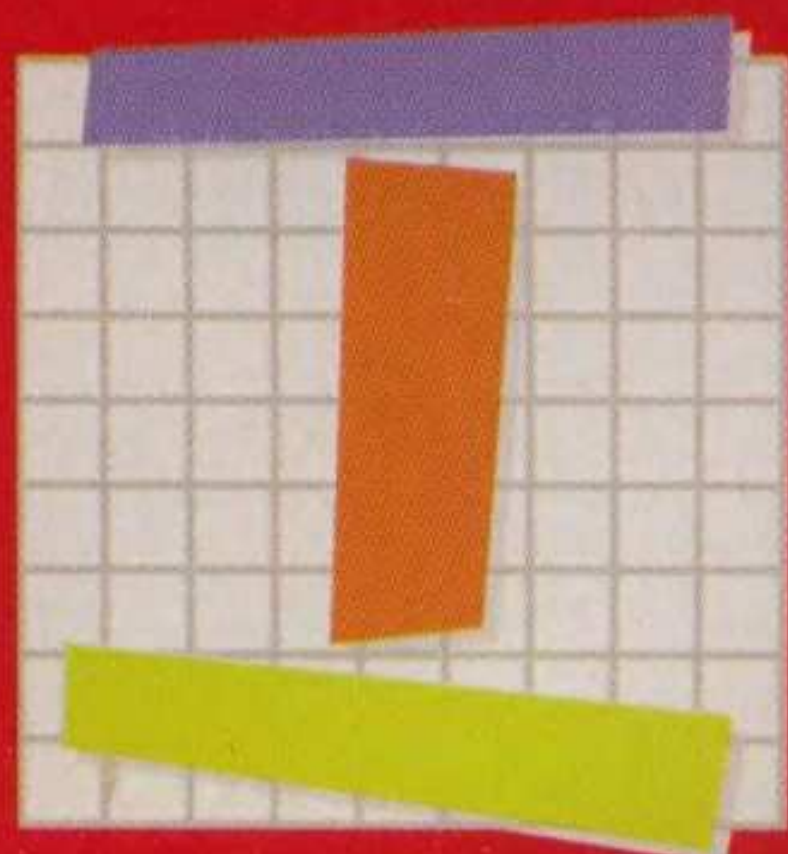


Jak zginął wampir z Ravenloft
Seawolf
Z pamiętnika aktywisty
Precz z komuną!
Polowanie z sokołami
Pamiętnik znaleziony
na pustyni
F-14 Fleet Defender

Katolog

TEMAT NUMERU

Kto mi dał skrzydła



Konkurs Haglograficzny

Oddaj nogę
Konferencja dr. De Stroyera
Reakcje redakcji

RECENZJE

Funcity Tycoon
Battle Isle 2
Pirx Legacy
Elfmania
Wild Cup Soccer
Cień na płycie
Ardeny
Arcade Pool
Bridge Baron
Wyspa umarłych
Lista przebojów
dla łamidożjów
Nadesłano

Kronika Towarzyska
Skład złomu (hardware)
Świeże mięsko (software)

GamblerClub

KONKURSY

Telezgadula

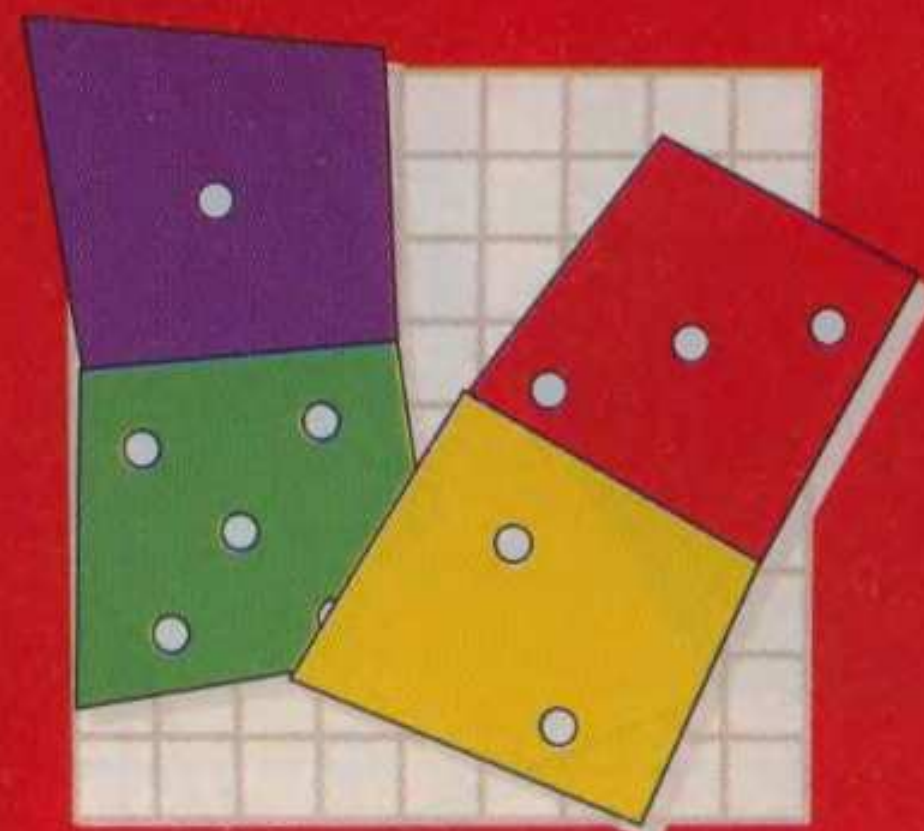
Galeria

GRAMY!

Jorund str. 4
Przemysław Wnuk str. 11
McSon str. 15
Maciej Warzecha str. 20
Witold Kozłowski str. 22

Jacek Piekara str. 25
Przemysław Wnuk str. 29

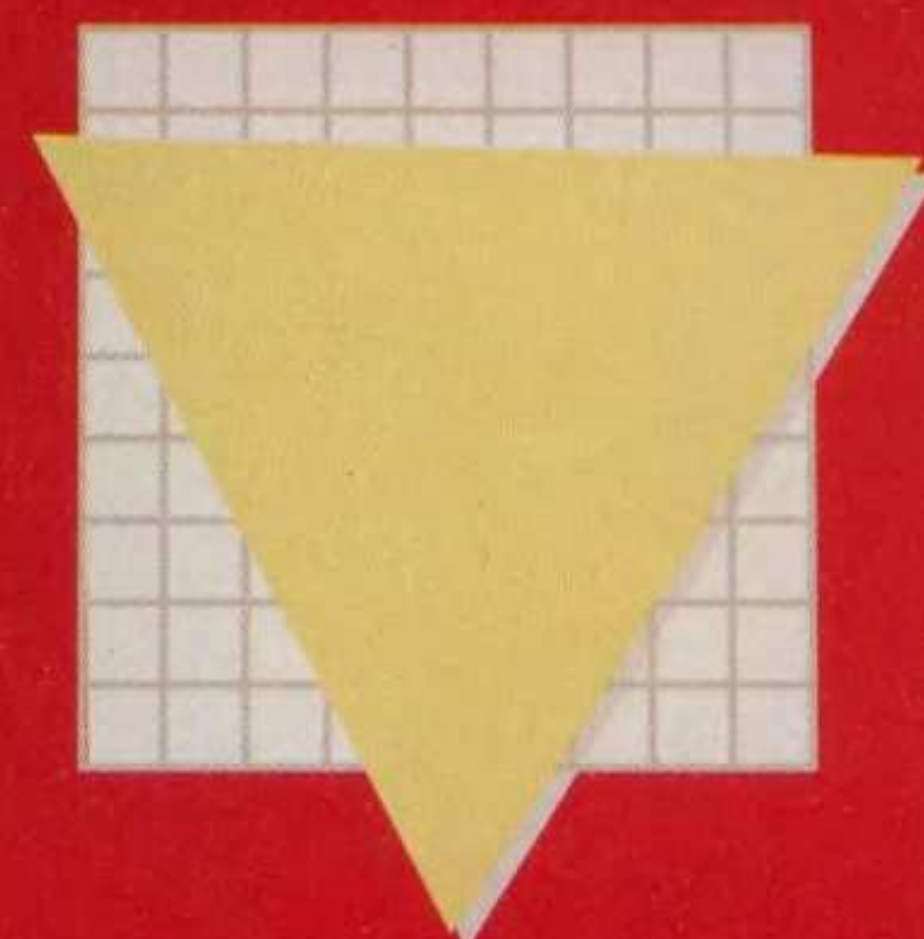
..... str. 34



Wojciech Setlak,
Maksymilian Wrzesiński ... str. 51

VARIA'tkowo

Paweł Dunin-Wąsowicz,
Andrzej S. Rodys str. 58
Aleksander Siwiński str. 60
..... str. 60
Papa Corleone str. 62



McSon str. 65
Zbigniew Zapojski str. 66
McSon & Zgred str. 67
Przemysław Ścierański str. 68
Roman Sadowski str. 68
McSon str. 69
Maciej Warzecha str. 70
Roman Sadowski str. 71
Maciej Warzecha str. 72
Adrian Walczyk str. 73

..... str. 74
..... str. 74

NEWS

In Nowator str. 76
In Nowator str. 76
..... str. 76

..... str. 78

Andrzej Majkowski str. 82

..... str. 83



Tips & Tricks
sgt. Mutator str. 35



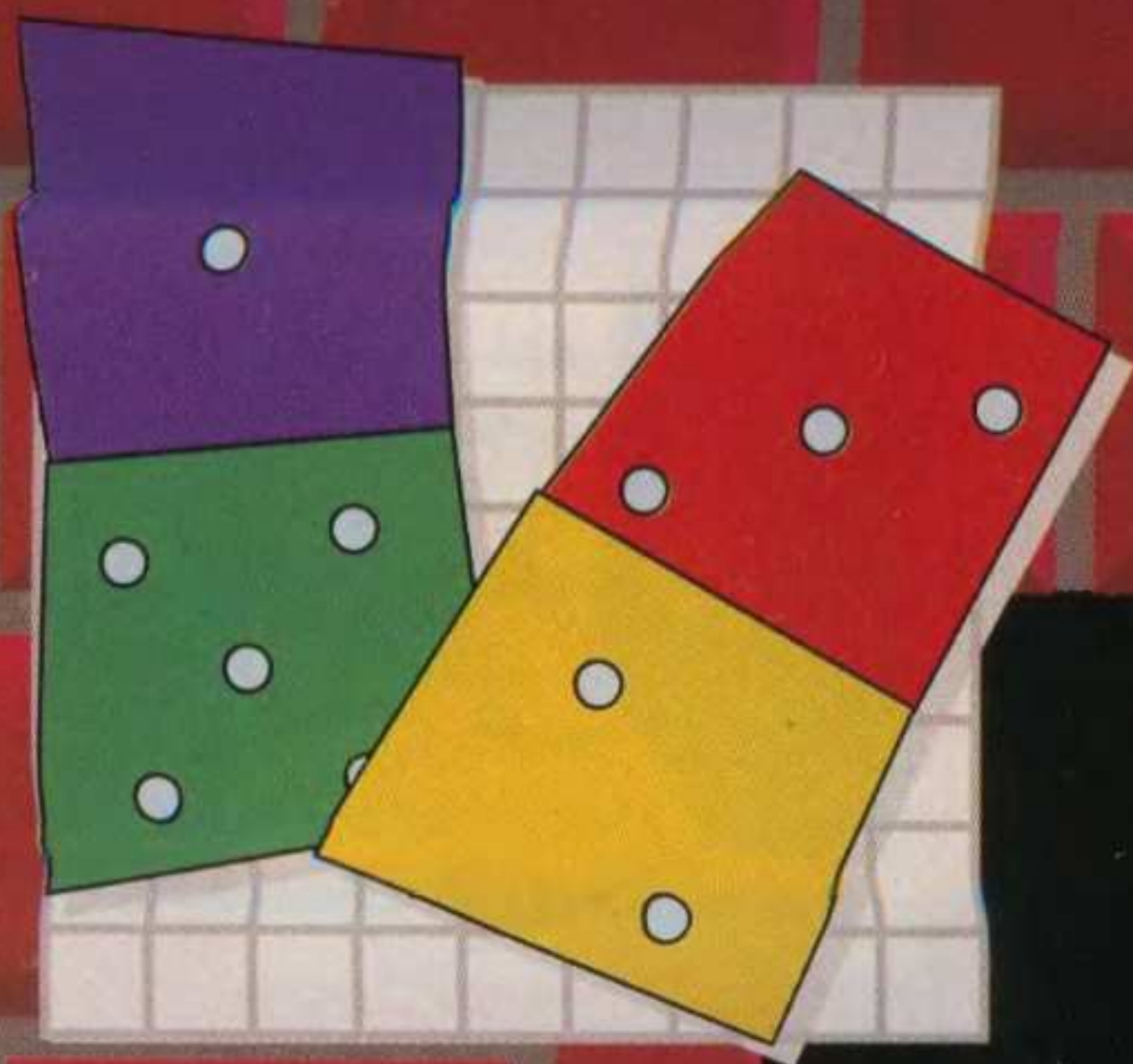
Indeks programów numeru

Program
1942
A-10 Tank Killer
Aces Over Europe
Alien Breed 2
Alien Legacy
Arcade Pool
Ardeny
Armada
Arnie
Battle Isle 2
Bridge Baron
Chuck Yeager's Air Combat
Dark Sun
Dreamweb
Elfmania
F-117A Nighthawk
F-14 Fleet Defender
F-15 Strike Eagle II
F-15 Strike Eagle III
F-16 Falcon 3.0
F-19 Stealth Fighter
Flight Simulator 5
G2
Isle of Dead
Kid Vicious

Artykuł
Kto mi dał skrzydła str. 56
Kto mi dał skrzydła str. 56
Kto mi dał skrzydła str. 56
News str. 76
Pirx Legacy str. 67
Arcade Pool str. 71
Ardeny str. 70
News str. 76
Nadesłano str. 74
Battle Isle 2 str. 66
Bridge Baron str. 72
Kto mi dał skrzydła str. 56
Pamiętnik znaleziony na pustyni str. 25
News str. 77
Elfmania str. 68
Kto mi dał skrzydła str. 56
F-14 Fleet Defender str. 29
Kto mi dał skrzydła str. 56
Kto mi dał skrzydła str. 56
Kto mi dał skrzydła str. 56
Kto mi dał skrzydła str. 56
Kto mi dał skrzydła str. 56
News str. 77
Wyspa umarłych str. 73
News str. 76

K.K. Player Manager
Knights of the Sky
Marvins Marvellous Adventure
Megarace
MiG-29
Pacific Strike
Perpetual Craze
P.I.D.
Ravenloft
Red Baron
Reunion
Seawolf
Shadowcaster CD
Solidarność
Space Academy
Strike Commander
Super Stardust
System Shock
TFX
Theme Park
Tornado
Universe
USA Racing
Vicky
Who shot Johnny Rock?
Wild Cup Soccer

News str. 77
Kto mi dał skrzydła str. 56
News str. 77
Nadesłano str. 74
Polowanie z sokołami str. 22
Kto mi dał skrzydła str. 56
News str. 77
News str. 77
Jak zginął wampir z Ravenloft str. 4
Kto mi dał skrzydła str. 56
Z pamiętnika aktywisty str. 15
Seawolf str. 11
Cień na płycie str. 69
Precz z komuną! str. 20
News str. 77
Kto mi dał skrzydła str. 56
News str. 77
Kto mi dał skrzydła str. 56
Funcity Tycoon str. 65
Kto mi dał skrzydła str. 56
News str. 77
News str. 77
Nadesłano str. 74
News str. 76
Wild Cup Soccer str. 68



JAK ZGINAŁ WAMPIR Z RAVENLOFT

CZYLI OPOWIEŚĆ NIEZWYKŁA O ZŁYM KSIĘCIU STRAHD, JEGO ŻYCIU I ŚMIERCI NIESŁAWNEJ, ALBO JAK MAG BAYER Z KOMPANAMI BAROVIĘ OD ZŁEGO UWOLNIŁ — PRZEZ TEGOŻ WIELKIEGO MAGA OPOWIEDZIANĄ, UCHEM PRZYCHYLNYM WASZEGO SŁUGI JORUNDA WYSŁUCHANĄ I JEGO CIERPLIWĄ RĘKĄ SPISANĄ.

Siedziałem przed buzującym kominkiem i popijając tanią whisky z niecierpliwością czekałem na wieczór. Był to czas spotkania z ekscentrycznym magiem — Bayerem, który już nie raz dostarczał mi ciekawych opowieści.

Byłem mocno podekscytowany, toteż gdy zauważyłem, że mój Pikuś obsusiał nogę ulubionego fotela babuni, uniosłem pogrze-

bacz by udzielić nim nagany niesfornemu pleskowi. Niestety, nie było mi dane usłyszeć głośnego skomlenia Pikusia, bo zegar na ścianie wskazał siódmą i potężny błysk pozbawił mnie zmysłów.

Tam, gdzie się znalazłem, zawsze mi się podobało. Była to gospoda, w której często spotykałem się z Bayerem. Brudna, śmierdząca łojem, tonąca w pół-

mroku i oparach potu.

Rozejrzałem się wokół, by stwierdzić, że mag jeszcze się nie pojawił. Zamówilem cierpkie wino, od którego żołądek zapisałby się do ruchu abstynentów i patrzyłem jak dwa brodate Krasnoludziska obmacywały pulchne pośladki głupawej kelnereczki.

W tym momencie drzwi otworzyły się i do sali jadalnej wkro-

czył majestatycznie Bayer. Widok dobrze sytuowanego maga rozsierdził rzygającego dotąd w spokoju Barbarzyńcę. Osilek dźwignął się z podłogi i z obnażonym dwuręcznym mieczyskiem ruszył w stronę mojego znajomego adepta sztuki tajemnej. Bayer uśmiechnął się i w chwili, gdy właśnie miał stracić głowę, wyprężył serdeczny palec w magicz-

nym gościu. Wywołało to Flame Arrow, która utkwiała w oku nie-
szczęsnego Barbarzyńcy.

Kątem oka zauważyłem, że Krasnoludy porzuciły obfite części ciała kelnerki na rzecz swych ciężkich toporów. W tym czasie roz-
juszony mag z furią wpakował Ice Knife w krocze osilka. Walka mia-
ła się ku końcowi. Trudno było nie usłyszeć, jak Krasnoludy zgo-
dnie przysiadły na ławie i wprost można było zobaczyć zimne dresz-
cze stroszące ich brody.

Podczas wynoszenia zeszyt-
nianego Barbarusa Bayer przysiadł
się do mnie i z miejsca rozpoczął
swoją opowieść:

— Spiknąłem się ostatnio z jed-
nym takim brodatym, co też
nie śmierdział mamoną, żeby
odzyskać przedmioty skradzio-
ne *Lordowi Dhelt*. Na począt-
ku nie było trudno — odzy-
skaliśmy cacka, a rabuś miał
taaaaką dziurę po Magic Missi-
le, ale ściema zaczęła się zaraz
potem. Zakręciło się nam we
łbach i nadeszła mgła gęsta
jak włosy na nogach starej
wiedźmy. Staliśmy z rozdzia-
wionymi gębami, bez możli-
wości choćby stęknienia, a coś
sprytnie pozbawiło nas zdoby-
czy. Kiedy zrobiło się jasno,
staliśmy w dziwnym miejscu
otoczonym mglistą barierą,
która raniła nas jak kolce akacji
goły tyłek. Cóż było robić, po-
wędrowaliśmy przed siebie.
Walęsając się po tym zalesio-
nym terenie, praliśmy war-
gów i tful Orkil

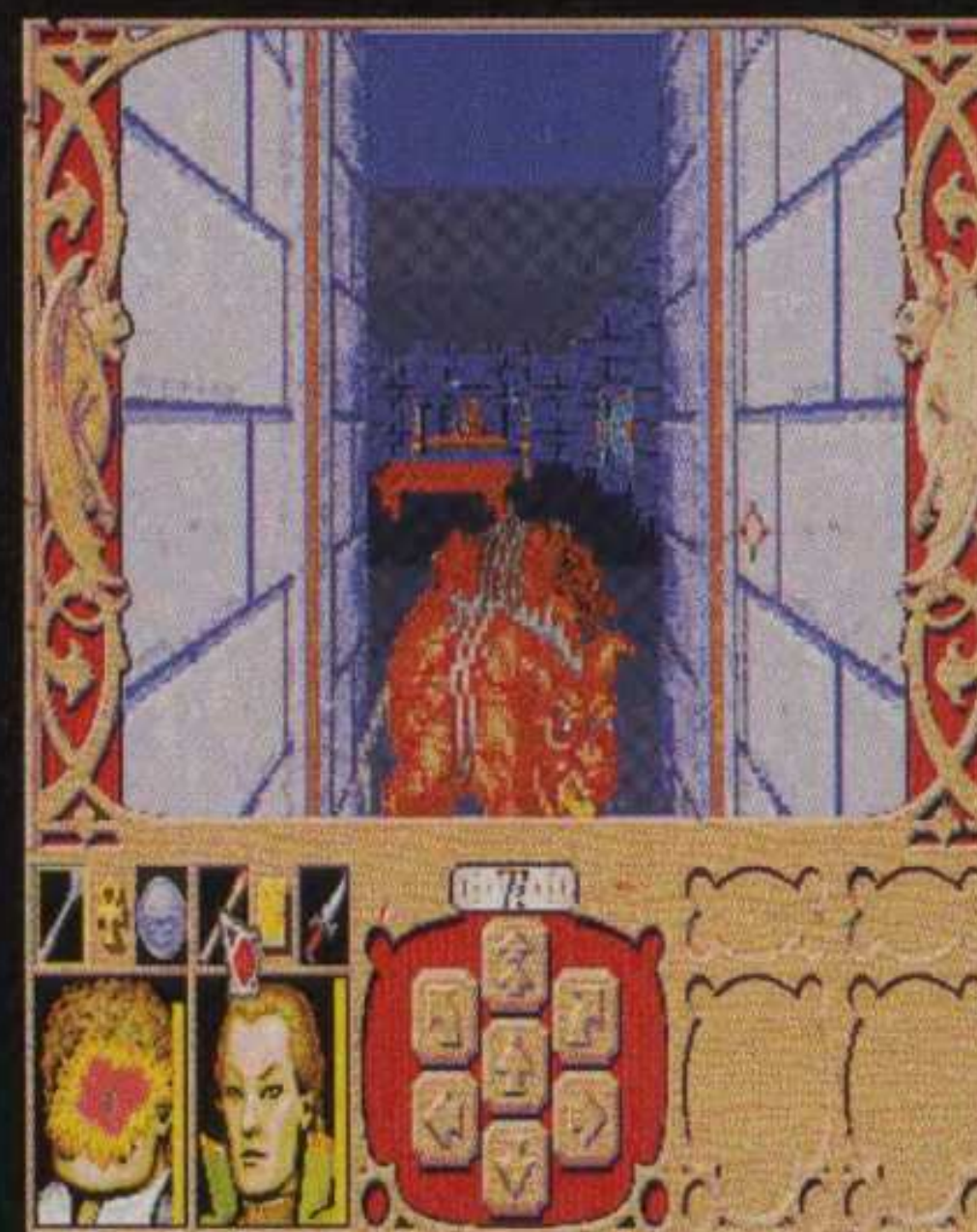
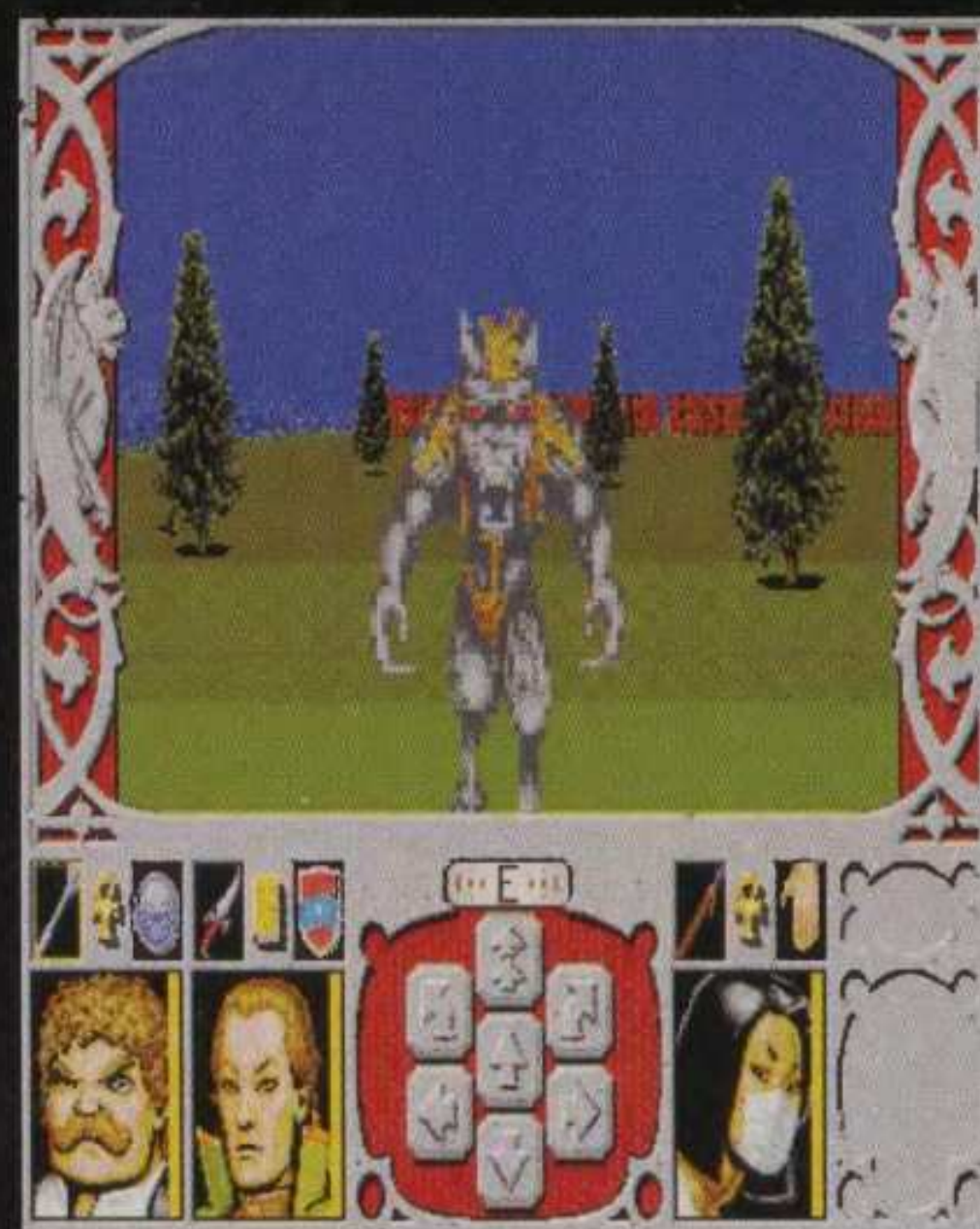
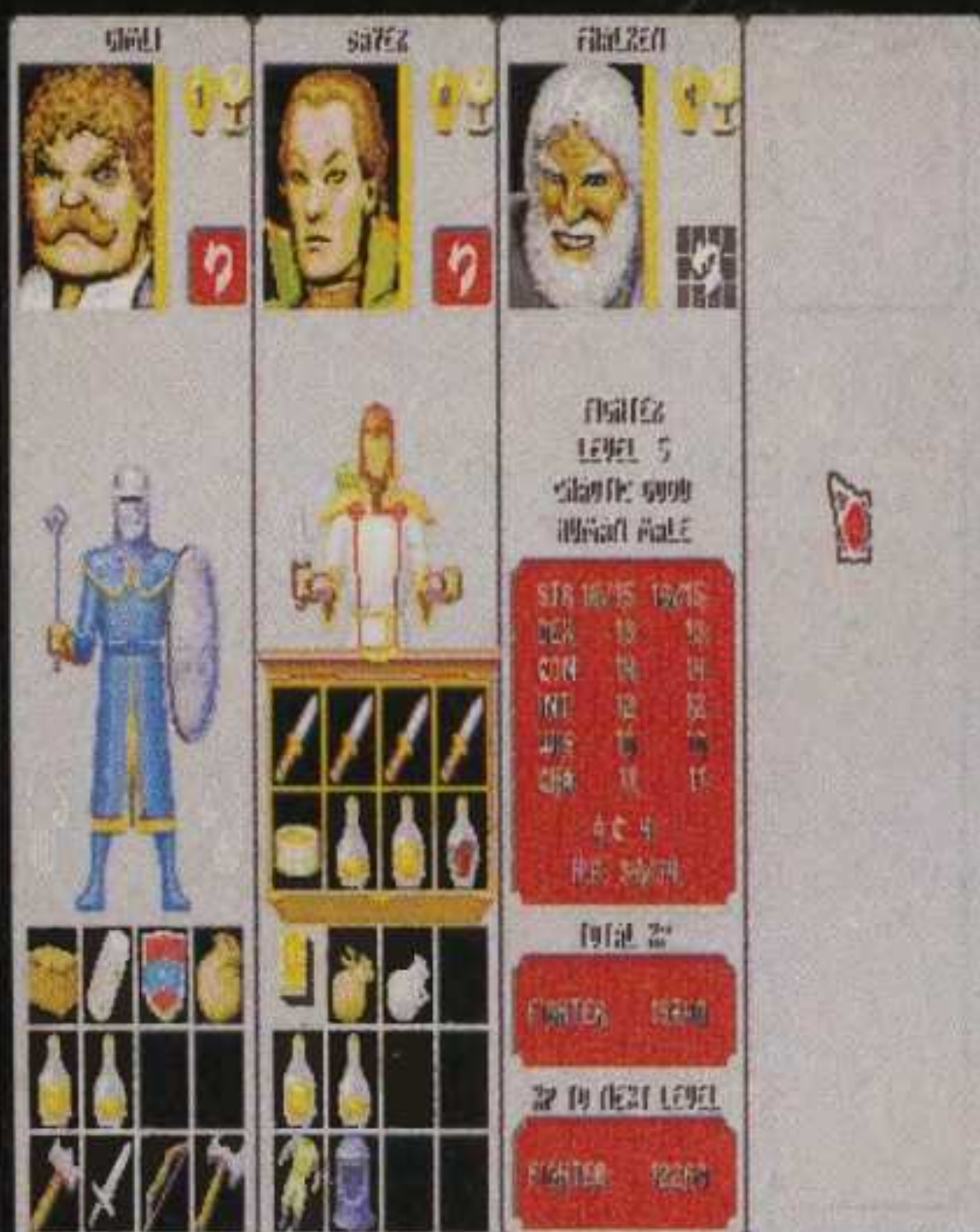
— Wszechmocny Bayerze, pro-
szę nie pluć na kontuar!

— O, przepraszam, wymusnęło
mi się, ale do rzeczy... Przy
jednej kupie Orków znaleźli-
śmy związaną blondynę. Ko-
bitka była wcale niezła, a przy
tym pięknie robiła dwuręcz-
nym, więc przyjęliśmy ją do
kompanii. Był tylko jeden
zgrzyt. Gdy patrzyło się na nią
z bliska — miała siwą brodę i
wyglądała jak facet. To musiał
być jakiś błąd twórcy, znaczy
Stwórcy. Nie przeszkadzało
nam to jednak, bo tak nieprzy-
stępnej kobity jak Fhalken nie
znalazłbyś nawet w klasztorze.

Bardzo przydatna okazała się

wkrótce automapa. Dzięki niej
zgarnęliśmy trochę porzuconego
sprzętu. Potem, nie uwierzysz,
spotkaliśmy faceta, który twierdził,

pali, musieliśmy napracować paru gu-
ardów i tym podobnych szumo-
win. Jeden nawet błagał o życie,
w zamian za darowanie go, wy-



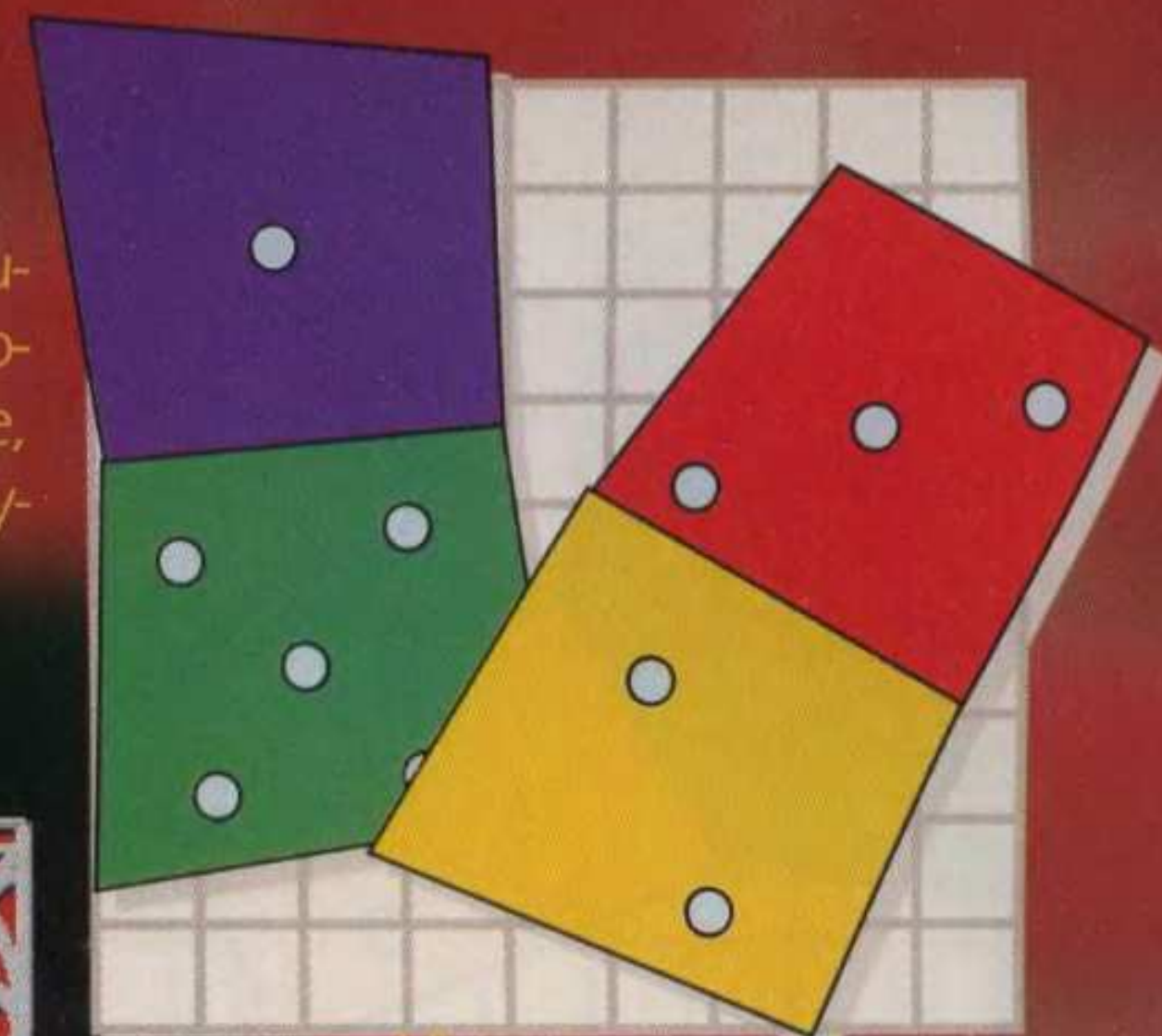
że zabito mu rodzinę i paplał coś
o ciemnych mocach. Pewnie
naćpany albo świrus. Czego to
ludzie nie robią, byle zwrócić na
siebie uwagę.

Natknęliśmy się też na opu-
szczone domostwo z właścicielem
w środku... martwym od co naj-
mniej półwiecza. Stary piernik
ukrył swój dobytek w podzie-
miach, do których prowadziło
tajemne przejście otwierane za
pomocą fałszywego kamienia w-
ścianie, wiesz, znany numer.
Obłowiliśmy się niezgorzej. Gdy
nię mieliśmy już nic do roboty,
ruszyliśmy w stronę wznoszących
się na zachodzie murów.

Tu, witani mrozącym krew w
żyłach śmiechem znikąd i trupa-
mi złośliwie przywiązany do

jawił nam miejsce obozu jemu
podobnych i sposób dostania się
tam sekretnymi drzwiami. Nie kła-
mał jucha, strzałka na głowie
posążka rzeczywiście wskazywała
ukrytą zapadkę, otwierającą prze-
jście. Dzięki tym informacjom
wykończyliśmy całą bandę z dy-
stansu i bez ryzyka — czary, kom-
pozytowy łukers, te sprawy. Tyl-
ko na początku musieliśmy trochę
się namęczyć z lawirowaniem
między drzewami, ale dzięki prze-
łączeniu na *non stepping mode*
(naciśnięciu mychą na busole)...
Eeee... No... Tego... Chciałem
powiedzieć, że byliśmy zręczni i
daliśmy sobie radę!

Spotkaliśmy też Cygana, myśla-
łem, że to członek "Gipsy Kings",
ale on pochodził z innego ple-

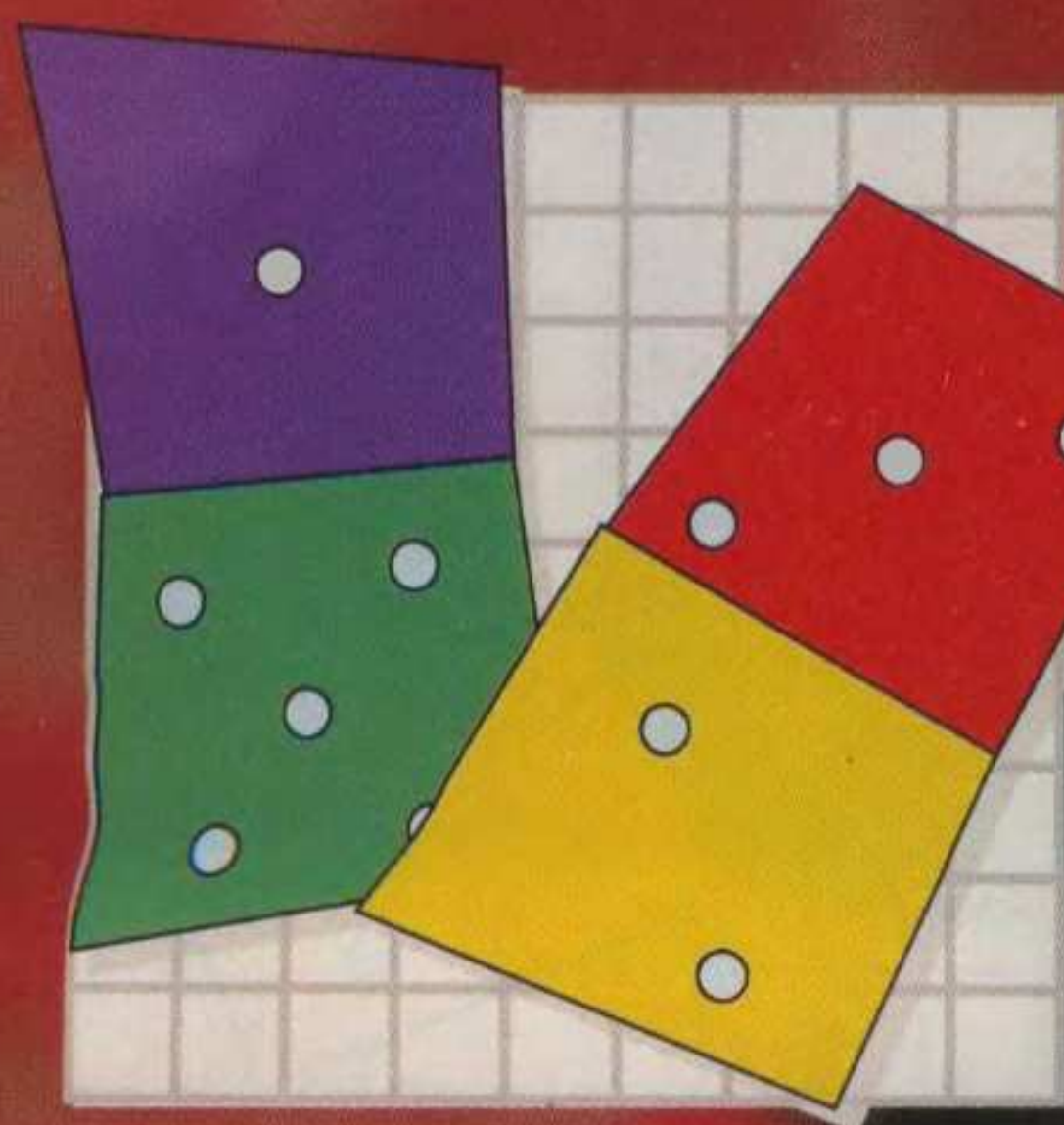


mienia — Vistani, na pewno nie
tak muzycznego. Znał za to tajem-
nicę przedostania się poza
mgłę, ale — jak to kasztan —
kazał sobie słono zapłacić. Z for-
są u nas na bakier, więc kumpel
chciał go nawet buzdyganiem
ściobnąć, ale jakoś się nie dało.
Co mieliśmy robić? Pożegnaliśmy
się pięknie i wzięliśmy namiary na
tego fąfla do gospody w pobli-
skiej wiosce zwanej Barovia.

Wchodzimy, brachu, do wio-
chy i od razu jak w gnój wdep-
nął — Fhalken, ta lafirynda ulot-
niła się bez słowa pożegnania.
Przynajmniej rzeczy zostawiła.
Wpieniłem się, bo graty przydały-
by się jeszcze, ale nie mogliśmy
ich unieść (wskazówka w zegar-
ku obok twarzy przesunęła się na
prawo, a całe ustrojstwo aż po-
różnowało z wysiłku).

Na gospodę trafiliśmy od razu
— była wyższa od innych budyn-
ków. Znajdował się w niej nasz
Cygan, z którym wybraliśmy się
do jego osady w gości. Oczywi-
ście mieliśmy związane oczy, bo
ten przyglup naoglądał się zapew-
ne "Miami Vice". Pogadaliśmy z
seniorką rodu i wróciliśmy do
karczmy, gdzie próbowaliśmy
zwerbować skośnooką panią chi-
rurg, ale nie odpowiadało jej
nasze towarzystwo. Na razie. Pie-
niącychów nie było nadal, toteż
ruszyliśmy w teren, a tu, mówię
ci stary, pustki i zgroza — siło
całkiem opuszczone, a wiatr hula
jak wszy po kożuchu. W rozwala-
jących się domostwach spotykali-
śmy jeno stwory z jakby wszcze-
pionymi rękami goryla i raz zdy-
baliśmy staruchę, jak się zabawia-
ła lalką. No, mówię ci, że lalcz-
ką, małą, taką jak do voodoo. Ga-
dała bez sensu coś o lataniu —
pewnie niuchnęła starowinka co
nieco, to i ptakiem jej się być
zachciało.

Po długim łazikowaniu natrafi-
liśmy na ratusz, nieźle ukryty wśród
sieci murków. Oplacało się przyjsć.



Chałupę przeszukaliśmy z niemałym zyskiem, a burmistrz (tu zwany burgomasterem) naraił nam robotę u Księcia Strahd. Praca nie wydawała się szczególnie trudna, bo cóż to dla nas "odsukać przejście do normalnego świata w niedostępnych jaskiniach". Jednak wiele złego słyszeliśmy o naszym przyszłym chlebobdawcy, a pozatykane gustownie na dębowych palach trupy mówiły same za siebie. Już właściciel znalezionego uprzednio szkieletu, za życia naturalnie, przeklinał i ubliżał mu (pismnieli) wraz z ostatnim tchnieniem, na co mam niezbitę dowody. W swym niewątpliwie ostatnim liście nadmieniał też coś o powietrzu przepelnionym smrodem księciunia, ale arystokrata nie wyglądał na takiego co ma słabe mięśnie, a co dopiero byle zwieracze.

W ogóle wszyscy pluli na Strahda. Choćby ten rabuś, którego ukatrupiliśmy z rozkazu Lorda Dhelt — ukradł cacko naszego druha, Święty Symbol, tylko po to, by zniszczyć nim nieco makabrycznego księciunia. Proszę bardzo, niby taki zwykły assassin, a jednak miał szlachetne, mesjanistyczne pobudki, gotów zginąć w słusznej sprawie. Nieważne, że z naszych rąk, przecież nie deklarował głośno do czego mu symbol, nie?

Kiedyś coś takiego czytałem, coś bardzo romantycznego... Nazywało się "Baby" czy jakoś tak... A tam, później sobie przypominę... No i wzięliśmy tę robotę, bo tyran głupi nie był. Dobrze skunks wiedział, że miał nas w garści. Siedzieliśmy w jego zamczysku jak nad dołem z okrutnymi trzmielami i musieliśmy się ugodzić. Księciunio wcale grzecznie sobie z nami poczynął, jadłem nawet poczęstował i przed kulturalnym wyproszeniem z siedziby dał klucz do wejściowych drzwi w jaskiniach. Podziękowaliśmy pięknie za gościnę i poszliśmy

szukać przejścia.

Kłopoty zaczęły się już, gdy przedstawialiśmy się w stronę

gło być mowy, dotarliśmy do wejścia i — przemyśl akcję — spotkaliśmy tam znajomą panią

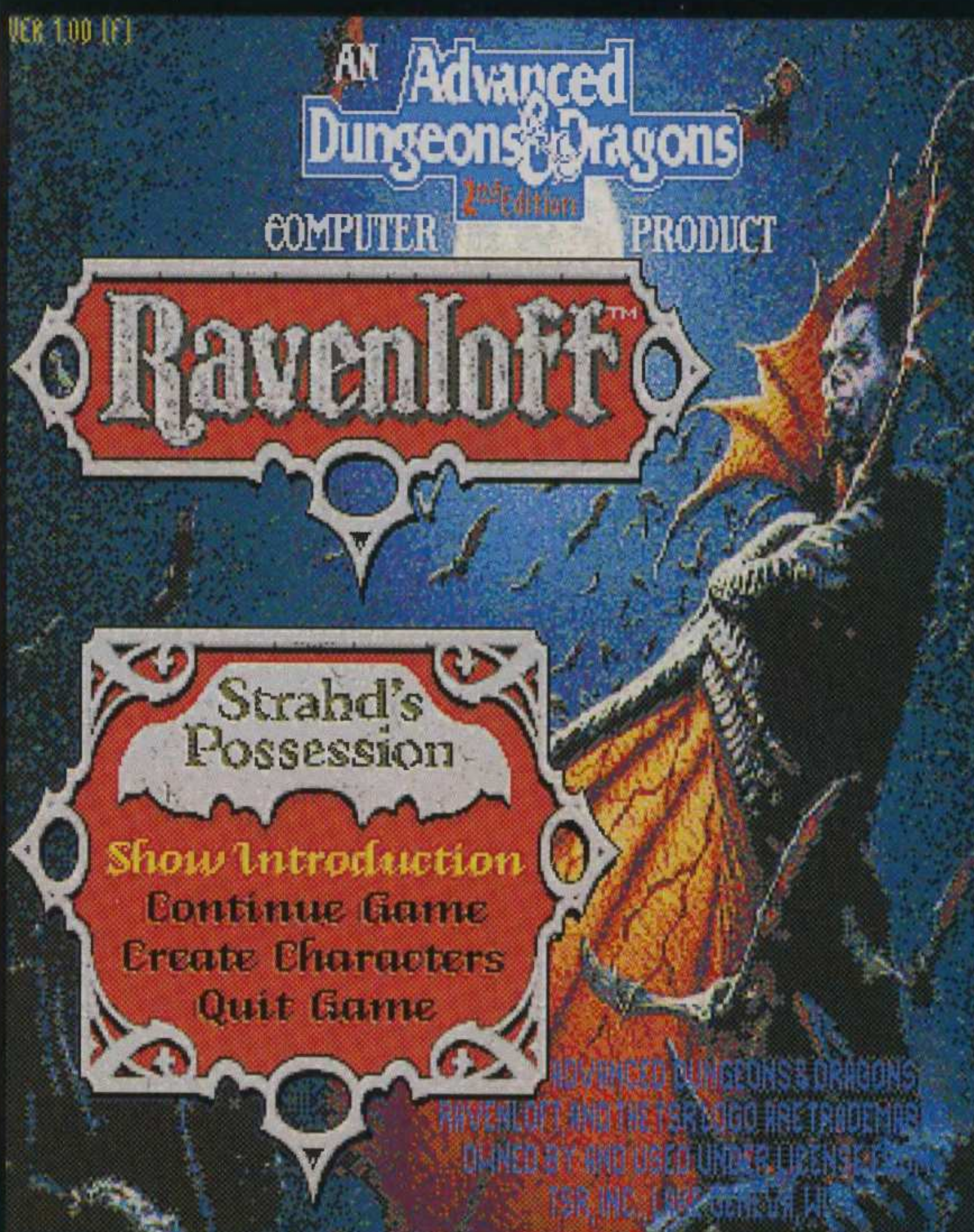
kle wielorasowego kundla z pewnym moim znajomkiem. Mówię ci stary — istna pokrakal!

Od razu poznałem, że świrus chce coś wyłudzić, ale reszta upierała się, że to nieszczęśliwy i skrzywdzony przez złe czary człowiek. Znaleziony w domu burgomastera "Przewodnik van Richtena po dzikich bestiach" potwierdził, że ów chroniczny imbecyl od urodzenia — to jeno wczesne stadium wilkołaka. Jakby tego było mało, wszyscy okropnie się napalili na odczarowanie stwora, toteż, choć napawał mnie obrzydzeniem, musiałem zaniechać fascynującego planu, polegającego na humanitarnym zgładzeniu tego czegoś za pomocą pioruna kulistego.

Te głaby, które powinienem zwać "towarzyszami doli i niedoli", "najserdeczniejszymi druhami" i "bratnimi duszami", wyczytały w przewodniku, że powinniśmy dobrać się do źródła zła i przyczyny zezwierzęcającej infekcji, czyli ni mniej ni więcej, tylko olbrzymiego wilkołaka albinosa, potem odczekać aż ofiara zmieni się w kolejne stadium (nie baczac naturalnie na nieco drastyczne następstwa) i finalnie zakończyć cały ten bajzel, rzucając kolejno trzy czary: *atonement*, *cure disease* i *remove curse*. Te warunki nie przerażały moich kompanów, a ja poczułem się jak w towarzystwie zdrowo walniętych paladynów.

Po długo trwających sprzeczkach uległem namowom przyjaciół i wyruszyliśmy, oddalając się od przytulnych jaskiń w las, kędy grasowała parszywa bestia. Zdybaliśmy ją w jakimś zagajniku i stoczywszy wielce zaciekły bój — uśmiercili. Na szczęście nie znaleźliśmy wszystkich stosownych czarów, więc odczarowanie zostało odłożone na najbliższy dogodny termin. Postanowiliśmy zapuścić się więc w mroczne tunele jaskiń.

Klucz, otrzymany od krwawego i paraliżującego przemyślnego Lorda Strahd, przydał się dość szybko, bo drogę do dalszych eksploracji zagradała nam przeszkoda — coś jak turbina motorowej łodzi w dużym powiększeniu; pracująca na szybkich obrotach. Skojarzyła mi się z tym obrazem twojej przyjaciółki, zatytułowanym "Śmierć faceta zmasakrowanego



jaskiń. Aż roilo się tam od wilkołaków. Kumpel nawet myślał, że nam się drogi pochromolily i trafiliśmy do jakiegoś smalonego rezerwatu. Dopiero jak go wyjątkowo żarte bydlę w rzyć ucięło, to przyszedł do rozumu!

A cały ambaras był w tym, że niemagiczne bronie, choćby najtęższe, tyle robiły tym bestiom, co lubieżny starzec nastolatce... oczywiście, zanim ją dogonił. W sukurs przyszła nam nieoceniona magia i sztylet *Ba'al Verzi*, znaleziony uprzednio. Zastosowanie *Detect Magic*, w tym przypadku poparło tezę o nadnaturalnej sile tego oręża.

Z trudem, krzepiąc się *healingami*, bo o obozowisku nie mo-

chirurg! Po wstępnej pogadance wyszło na jaw, że ta skośnooka dogadała się z burmistrzem — jej zadaniem było wykrycie buszujących grotolazów z przymusu, czyli złodziei i przemytników. Sprytna bambusiara, nie ma co! Pewnie zwąchała, że będziemy się tu kręcić i przyłączyła się.

Już mieliśmy otworzyć wiejące grozą, stare, omszałe drzwi, gdy naszą uwagę przykuł, ziejący niedaleko na północnej ścianie, czarny otwór. Wiedzeni ciekawością i chęcią łupu skierowaliśmy tam nasze kroki. Niestety, jedyną atrakcją okazał się stwór odkryty przez nas w niszy naprzeciw drzwi. Kulil się wciąż i jękał, a wyglądał jak nieudolne przemieszanie niezwy-

śrubą okrętową", toteż miałem pewne zrozumiałe opory przy korzystaniu z tego rodzaju przejść, a muszę przyznać, że zdarzały się częściej, niżbym pragnął.

Ledwo znaleźliśmy się po drugiej stronie, stanęliśmy oko w oko z uzbrojonym po krzywe zęby umarlakiem, który, jak na truposza, wykazywał zbyt dużo energii. Byliśmy tak zaskoczeni tym spotkaniem, że ani się obejrzałem, a pani doktorek już nie dychała. Kościotrup także szybko podążył w jej ślady, co nie zmieniało faktu śmierci członka (członkini khm... khm...) drużyny. Na szczęście mój kumpel — Krasnolud, wojownik z profesji, a kleryk z zamiłowania — skrzętnie zbierał znajdowane zwoje *raise dead* i odczytawszy jeden z nich, szczęśliwie przywrócił wystygłą już koleżankę w poczet ruchawych i sprawnie działających. Przez chwilę nawet tego żałowałem, bo myśl o nekrofilii napawała mnie przyjemnym dreszczykiem.

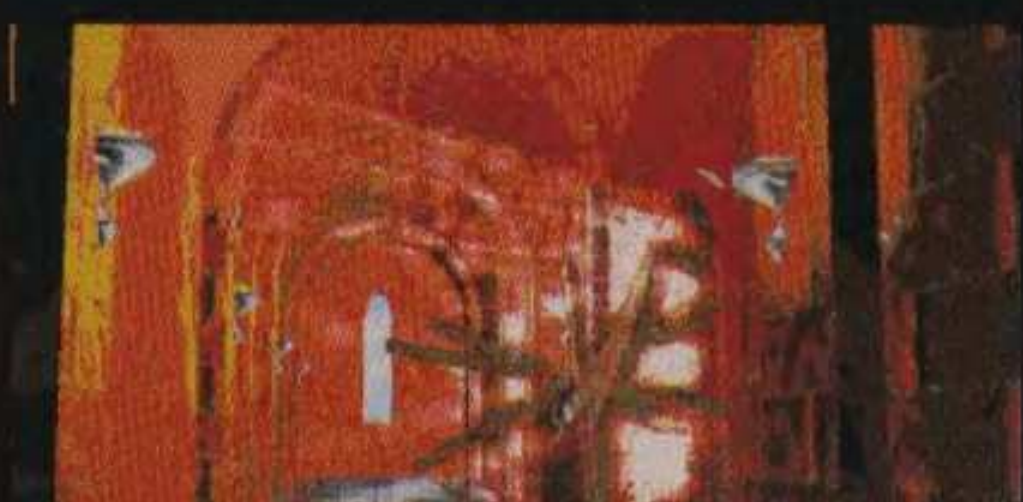
Zaraz potem natknęliśmy się na równie zdziwionego podróżnego, który przedstawił się jako Władysław. Jak się okazało, zgubił drogę w labiryncie wilgotnych korytarzy. Niestety, coś mu w walce szło niesporo. Żaden mieczyk, halabardka czy nawet pika mu nie pasowały.

Wkurzyłem się i trochę wyszedłem z fasonu, bo przecież miałem prawo. Wziąłem kompozytowego łukersa, kołczan pełen ostrych jak język starej kobiety strzał i w te słowa przemówiłem do nowego: "Słuchaj Władziu, ty mnie tu nie czaruj, bo od tego to ja jestem, ty lepiej mów, gdzie jest wampir pogrzebany!". A ten matole zaczął się tłumaczyć, że on się brzydzi widoku krwi z bliska! To ja mu na to: "Bierz się za ten łuk gamoni i do roboty, bo ci rodowe klejnoty lodem skuję!". Podziałało. Władek od tej pory tak sprawnie szyć począł, że groty aż dzwoniły po kościotrupich zebrach jak po najlepszych cymbałkach! Nieźle mu też wtórowała skośnooka, wyposażona w procę i woreczek na pociski. W sumie to i ja się dograłem, znalazłszy całkiem dowcipny, powracający po rzucie do ręki sztylecik.

Po tych wydarzeniach staliśmy się ostrożniejsi — wylatujące per-

manentnie ze ścian błyskawice nie sprawiały nam większych trudności, ponieważ, wykazawszy wro-

ną różdkę wykrywania wrogów. Pech chciał, że dwie pierwsze różgi miały ograniczoną ilość ła-



In a rush of explosive magic, the door to Dheir's hall is torn asunder. It is too late! With each stride toward the door comes the icy realization of failure.



"Thank the gods you're here with us! By Helm, it only a moment sooner."



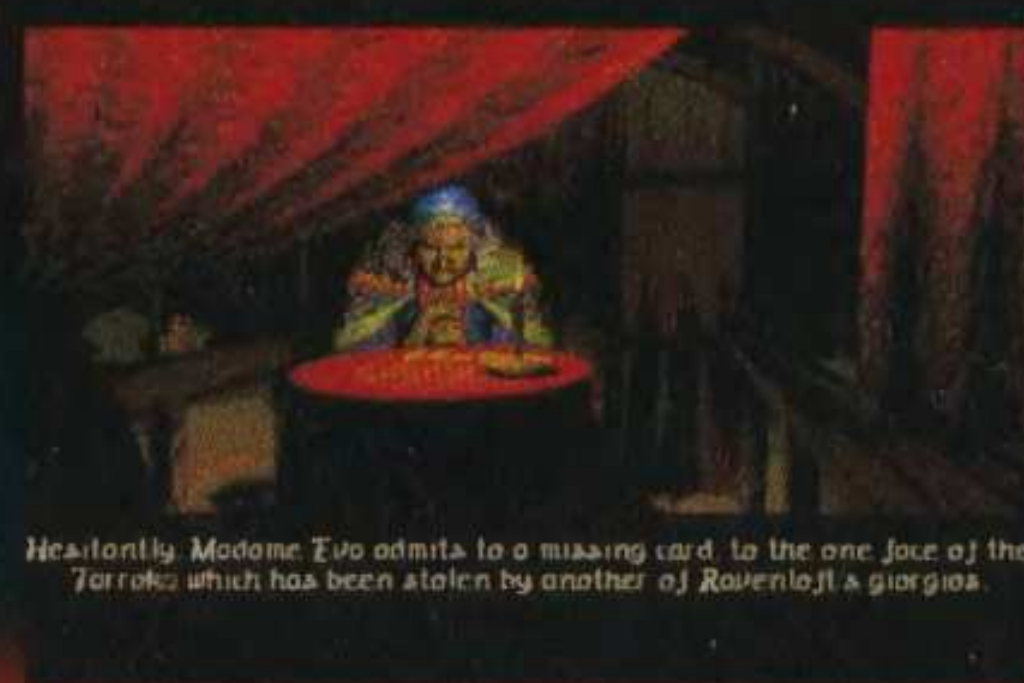
dzony spryt łosia i chytrość węża, zręcznie chowaliśmy się w niszach.

Wciąż natrafialiśmy na zamknięte przejścia, które likwidowaliśmy dzięki znajdowanym kluczom jadeitowym. Trafiały się też takie, do których nie pasowały klucze, a nasze złodziejskie umiejętności, no i godność oczywiście, nie pozwalały na otwarcie ich innym sposobem. Czar *knock* też nie skutkował. Wówczas należało spenetrować pobliskie wnętrza i pociągnąć za niezbyt dokładnie zamaskowany na ścianie kutas... Chwost znaczy się.

Nazbieraliśmy nawet sporo przydatnych drobiazgów: różdkę ciskającą *fireball*, następną od *magic missile* i niezwykle przydat-



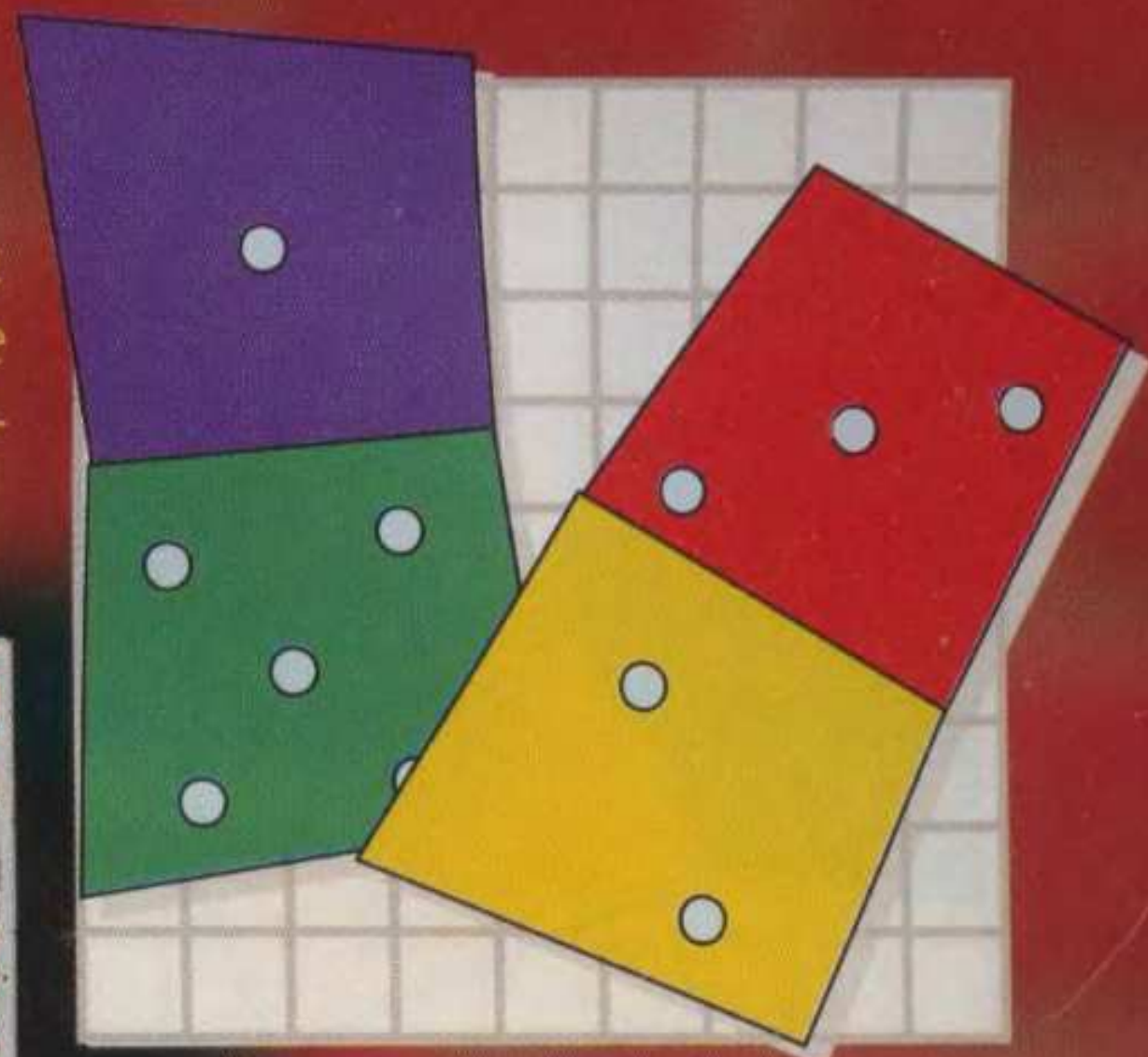
Safe escort has been provided to the Vistani camp.



Heartlessly, Madame Eivo admits to a missing card, to the one face of the Tarroks which has been stolen by another of Ravenloft's gorgias.

dunków i przykrą właściwość znikania po ich wyczerpaniu. W jaskiniach znajdował się też klucz do opuszczonego kościoła, wejście do którego kryło się w wiosce Barovia.

Reasumując, jaskinie nie były takie straszne, bo wyszliśmy z nich cało przez teleportującą ścianę prowadzącą... z powrotem do Barovii! Strahd chciał się nas wyraźnie pozbyć! Irmgarde dobrze wiedziała, czym to pachnie i ulotniła się jak pieniądze młodego marynarza w portowej tawernie. Nie wiedzieliśmy co począć dalej, ale mieliśmy przecież klucz do starego kościoła i tym tropem podążyliśmy. Znowu straciliśmy członka drużyny. Tym razem w ślad za panią doktor poszedł Władzio. Coś



on mi się od początku nie podobał. Zezował tylko chytrymi oczkami, a do tego, żeby komuś przyłać, wcale się nie palił.

Kościół był stary i choć wyglądał na od dawna opuszczony, to nadal sprawiał wrażenie fortecy nie do zdobycia. Zdziwiło mnie jedno — oczekiwałem mnóstwa potworów włóczących się w pobliżu świątyni, a tu nic. Nawet lichego kościotrupa!

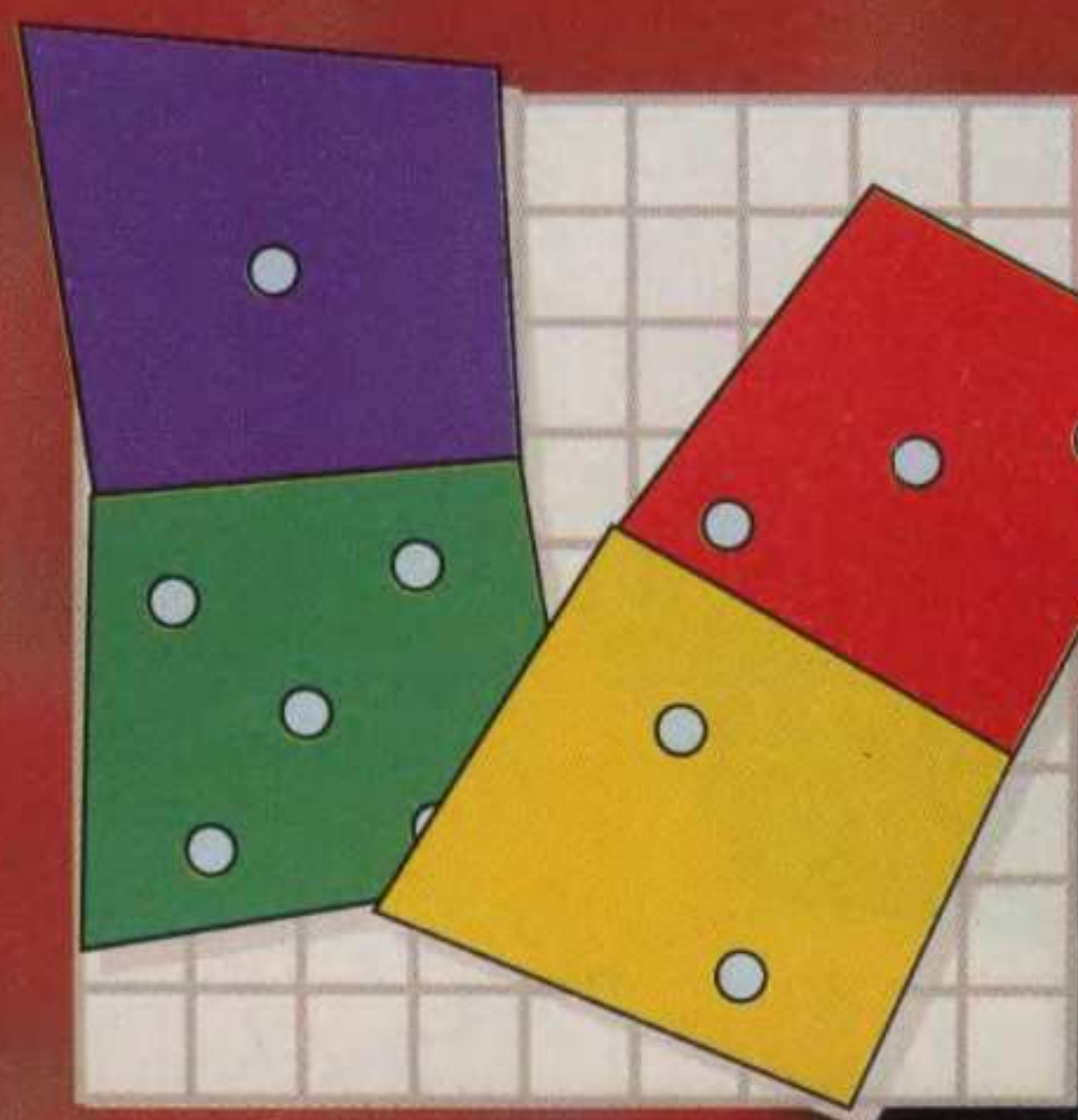
Wreszcie otworzyliśmy drzwi i cichutko jak trusie weszliśmy do środka. Było tu uroczyście i straszno zarazem. Nagle dojrzałem jakąś sylwetkę klęczącą przed ołtarzem. "To pewnie podły kapłan-sprzedawczyk w zмовie z upiornie destrukcyjnym Strahdem!" — pomyślałem i postanowiłem wykończyć drania. Podeszliśmy bardzo blisko, tak by seria ofensywnych czarów, które wnet zamierzalem z siebie wykrzesać, miała jak największy skutek.

Wtem mój partner skrzywił się i niemiłosiernie kichnął obryzgując klęczącemu kołnierz. Nie mogłem mu tego za złe, bo w chorobę wpędził go długi pobyt w wilgotnych jaskiniach. Zamknąłem oczy, żeby nie widzieć co się stanie, ale, o dziwo, nic nie nastąpiło. Zakichany osobnik trwał w modlitewnej postawie niczym posąg. Wyglądał jak zahipnotyzowany.

Jak widać, gospodarz nie mógł wyrazić dezaprobaty, toteż postanowiliśmy spenetrować kościółek.

— Splądrować — poprawiłem maga.

— O, zaraz splądrować! Mówię, że spenetrować i wyjaśnić, co się tu wydarzyło! A dżiać się musiało niemało, bo zza otwartych, kolejnych drzwi wypadły na nas psy piekielne i tak przypiekały ogniem, jak niezły grill! Ale że z psowatymi mieliśmy już do czynienia, to nie pomogła im nawet odpor-



ność na ogień. Teraz dalibyśmy sobie radę nawet z psinkami z ostatniego kręgu piekielnego, które przy samym Lucyperze warują i jego siarą śmierdzące kopyta niuchają!

Powstał potem kłopot z dalszą penetracją, bo trzeba było obmacać wszystkie ściany w pokoju, żeby znaleźć doskonale zamaskowany kamień, uruchamiający dźwignię odblokowującą wejście. Znaleźliśmy go jednak i za następnymi drzwiami odkryliśmy zejście na niższy poziom, oraz księgę "O Złych Artefaktach", która przydała się ze względu na lustro w innym pomieszczeniu. Nie było to zwyczajne zwierciadło — znajdował się w nim, zamknięty mocą zaklęcia duch owego kapłana pograżonego w nienaturalnym bezruchu. Niestety, w księdze brakowało strony zawierającej magiczne wersy mogące uwolnić jęstwo księżula.

Powodowani rosnącą ciekawością, udaliśmy się na poszukiwania wyrwanej strony. Jakąż była nasza radość, gdy w jednym z pokoi spostrzegliśmy leżący na podłodze strzępek papieru! Pech chciał, że wandalowi nie wystarczyło wyrwanie strony; musiał ją jeszcze podrzeć na kawałki! Odszukanie wszystkich czterech fragmentów zajęło nam sporo czasu. Poszukiwania ułatwił znaleziony złoty klucz, który pasował do pewnych drzwi.

Podczas kolejnej potyczki z licznymi zombie musieliśmy schronić się w jednym z pomieszczeń, gdzie natrafiliśmy na golutki szkielet. Chcieliśmy go powiesić w jednej karczmie, ale musieliśmy mieć zgodę nieboszczyka, więc żeby go spytać o pozwolenie, ożywił go za pomocą różdżki *rebirth*, którą wynieśliśmy z jaskiń. Okazało się, że właścicielem zgrabnego szkielecika był młody

kapłan — pomocnik tego zastygłego. Chudzik zginął, gdy nasz znajomy księciunio zajmował świątynię. Z wdzięczności kapłan ofiarował nam klucze do zamku *Ravenloft*. Ciekawe, skąd je tak naprawdę miał? Przecież nie pożyczyl... Wycieczka po kościele przyniosła jeszcze jeden profit — mieliśmy wszystkie czary potrzebne do przywrócenia postaci temu symulantowi z jaskiń.

Wszystko zaczęło się ze sobą łączyć i zazębiać wokół osoby demonicznego Strahda. Wyjaśnienia nadeszły wraz ze znalezieniem kolejnej książki enigmatycznego van Richtena pt. "Opowieść o Strahdzie". Jak się okazuje, tyran nie był kiedyś tyranem. Miał brata Siergieja, a brat ukochaną — Tatyana, co troszkę deprymowało Strahda. Niestety, poprzedni władca Barovii — zły i okrutny aż do perfekcji czarodziej Alabain przeklął swe dawne posiadłości i wszystko co tam żyło. Toteż nikt oprócz Tatyany nie zdziwił się, gdy w dniu uroczystego ślubu pan młody zginął z ręki tajemniczego i zręcznego zabójcy Ba'al Verzi. Tatyana tak się musiała zdziwić tragicznym zejściem Sierioży, że za bardzo się wychyliła z okna zamkowej wieży i wypadła, biedaczka. Ostatni lot w życiu bratowej obserwował Strahd, a że sam żywił do niej niedwuznaczne uczucia, tym gorzej wpienił go ubogi poziom akrobacji w wykonaniu nieco fajtiapowatej Tani. Księciunio tak się wkurzył, że zaprzedał duszę diabłu i stał się Wampirem, najprawdziwszym Nosferatu! Od tego czasu pojawiła się mgła, a na lud spadały same nieszczęścia.

Sytuacja nie rysowała się w różowych barwach, bo jak widać mieliśmy do czynienia z wyjątkowo silnym przeciwnikiem; nie była jednak bez wyjścia. O sposobie ratowania dobra na tym padole dowiedzieliśmy się z "Trimia's List", na której umieszczone były przedmioty niezbędne do tego, by oprzeć się złu. Były to: *Ognisty Klejnot* — własność pewnego zmarłego jubilera z wioski, *Korona Elfów* — znajdująca się w rękach również padłego wojownika, z siedzibą w krypcie na cmentarzu za kościołem, *Pióro Krukolaka* uwięzionego w wieży

na zamku *Ravenloft*, *Karta z Tarota Vistanich* — również w zamku oraz *Święty Symbol*, dawniej należący do Lorda Dhelt, a obecnie leniwie kołyszący się na szyi Lorda Strahd. Wpadł w nasze ręce także "Trimia's Catalogue", który należy przeczytać po zgromadzeniu wszystkich przedmiotów.

Bogaci w nowe doświadczenia podreptaliśmy na górę do zaklętego lustra i wyrecytowaliśmy słowa czaru. Magiczne szkło zareagowało, jakby się w jego odbiciu moja prababka pokazała — rozpękło się, wypuszczając spory kłęb dymu. Natychmiast pospieszyliśmy do głównego ołtarza, żeby zobaczyć, co stało się z zakochanym przez kumpla kapłanem. Księżulo odżył i wylewnie nam dziękował za ratunek, nie martwiąc się o zabrane przez nas rzeczy. Przeciwnie, chciał coś z własnej kiesy dołożyć, ale że był biedny, to tylko wysupłał klucz od cmentarza, a my nie mieliśmy śmiałości osoby duchownej prosić o więcej.

Mojemu towarzyszowi wróciła mania uratowania wilkołaka od wilkołactwa, a widział to kto, żeby lisa od sadła wyleczyć? Ale on się uparł, więc musieliśmy wrócić do jaskiń i szybko rzucić wspomniane czary, bo bestia zrobiła się jakby mniej rozmowna. Rzeczywiście trochę mnie zatkało, bo z pokracznej niedojdy zrobił się wcale przystojny osobnik, który umówił się z nami na niewielką bibkę u niego w chałupie. Klucz nawet dał od domu w wiosce i mówił, żeby się czuć jak u siebie. Tak łachudra namawiał, że poszliśmy, a ponieważ coś długo nie przychodził...

— Okradliście mu chałupę! — dokończyłem szybko.

— Nnnieeee, nie okradliśmy przyjaciela, przecież sam mówił, żeby się czuć jak u siebie, to co, swojego miałem nie brać? W każdym razie tak się rozochociliśmy, że poczęliśmy zaglądać do wszystkich chałup i wetknęliśmy kij w szambo! W jednym z domostw przycałił się duch starego jubilera i zawładnął, jucha, moim kompanem. Opanowała go szaleńcza myśl zgładzenia ghula o imieniu Grymig. Złośliwy, lecz

przezorny duch wręczył mi klucz do krypty przyszłej ofiary, żebyśmy nie musieli wlaamywać się i niepokoić innych duszyczek. Z miejsca pognaliśmy na cmentarz, bo kolega nie czuł się najlepiej. Zawsze był postrzelony, ale słyszał ktoś, żeby Krasnolud twierdził, że jest wyższy o głowę ode mnie?!

Na cmentarzu sytuacja nie okazała się weselsza. Komitet powitalny składał się z niezwykle wyposażonych wampirów, z którymi kontakt kończył się utratą levela lub dwóch, jeśli nie miało się magicznej broni. Samo zakatrupienie Grymiga nie nastroczało zbyt wielkich trudności, ot: ghul jak ghul i nic poza tym. W dodatku mój kumpel odzyskał rozsądek — zaraz wiedział, kto ma ile wzrostu.

Przeszukując pobliskie cmentarne tereny, wyluskaliśmy z przedziwnych zakamarków dwa worki ze złotawym proszkiem, który pachniał jak moje kałesony po upraniu. Nie wiedzieliśmy, co z nimi robić, aż rozwiązanie samo się nasunęło. Posypaliśmy nimi statuy strzegące wejścia do *Two* — *Story Crypt*, kędy spoczywał wojownik Elfów. Ożywione pomniki okazały się być siostrami Banshee — strażniczkami umarłych, ale tak długo je molestowaliśmy, a ja tak słodko się uśmiechałem, że dały za wygraną i z błogosławieństwem wpuściły do środka. Tu czekał na nas sam duch wojownika. Już go chciał kolega Turn Undead poczęstować, gdy umarłak wyjechał do nas z tekstem, że nie jest szczęśliwy. No mówię ci brachu, co za kraj, gdzie nawet po śmierci za grosz spokoju ducha? Biedaczko tęsknił za swym rodowym *Sygnetem*, który zapodział się na niższej kondygnacji tej uroczej i ze smakiem urządzonej krypty. Zgodziliśmy się dopomóc nieborakowi, bo i nagrodę wyznaczył niezłą: oprócz kompletnego ubrania z nierdzewnej blachy o właściwościach magicznych i takiegoż samego mieczyka, obiecywał *Koronę Elfów*!

Poszukiwania wprost paliły się nam w rękach, zwłaszcza że drużyna powiększyła się o dodatkowego członka, jakim stał się, na-

potkany uprzednio, Vuko — mistrz w fachu złodziejskim. Dość szybko uporaliśmy się zarówno ze zmyślnie ukrytymi dźwigniami, jak i teleportami. Jedyne kłopot stanowiły rozszalałe wigtsy, bezlitośnie zabierające tak pieczołowicie gromadzone doświadczenie. Nawet bez większych problemów wpadł w nasze ręce klucz do drzwi prowadzących do niższej kondygnacji, gdzie dopiero rozpoczęła się harówka i gorączkowe obmacywanie ścian w poszukiwaniu pięciu dźwigni blokujących dostęp do Sygnetu — zabawkowej pieczęci.

Ech, nie było łatwo... — Bayer przerwał na chwilę, by westchnąć i strącić z nogi natrętnego kocura, który zapewne pomylił zamorskie kamasze maga ze swoją życiową partnerką. — Ledwo przeszedłeś bracie przez teleport, a tu ziuuuuu — fireball ze ściany. Pewnikiem przyszłoby nam zginać marnie w tych ciekących suterenach, gdybyśmy nie odkryli słabego punktu *Pyre Elementalii*. Te sprytnie monstra, z racji swego pochodzenia uodporniły się na działanie ognia, ale kosztem zwiększenia wrażliwości na zimno!

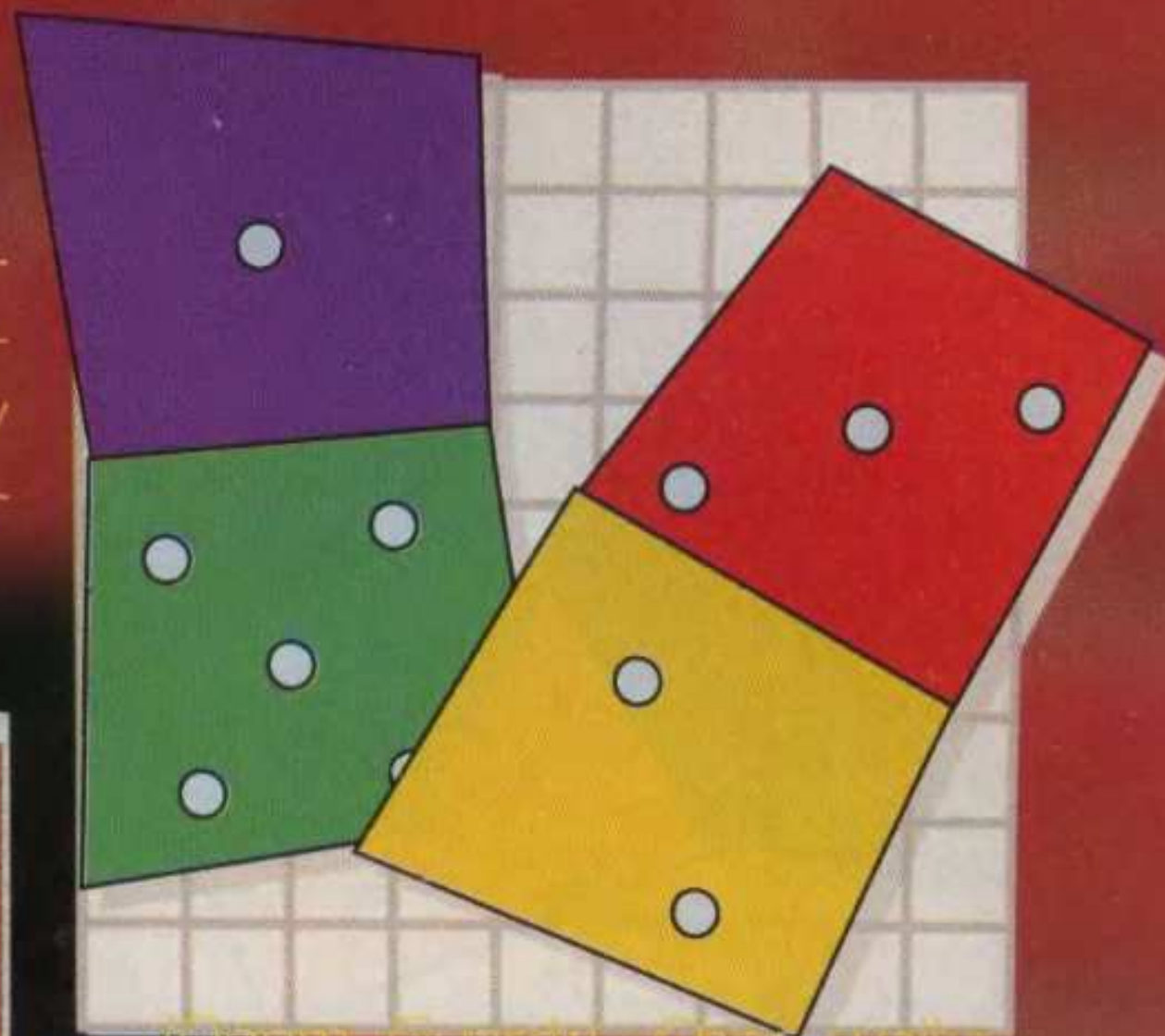
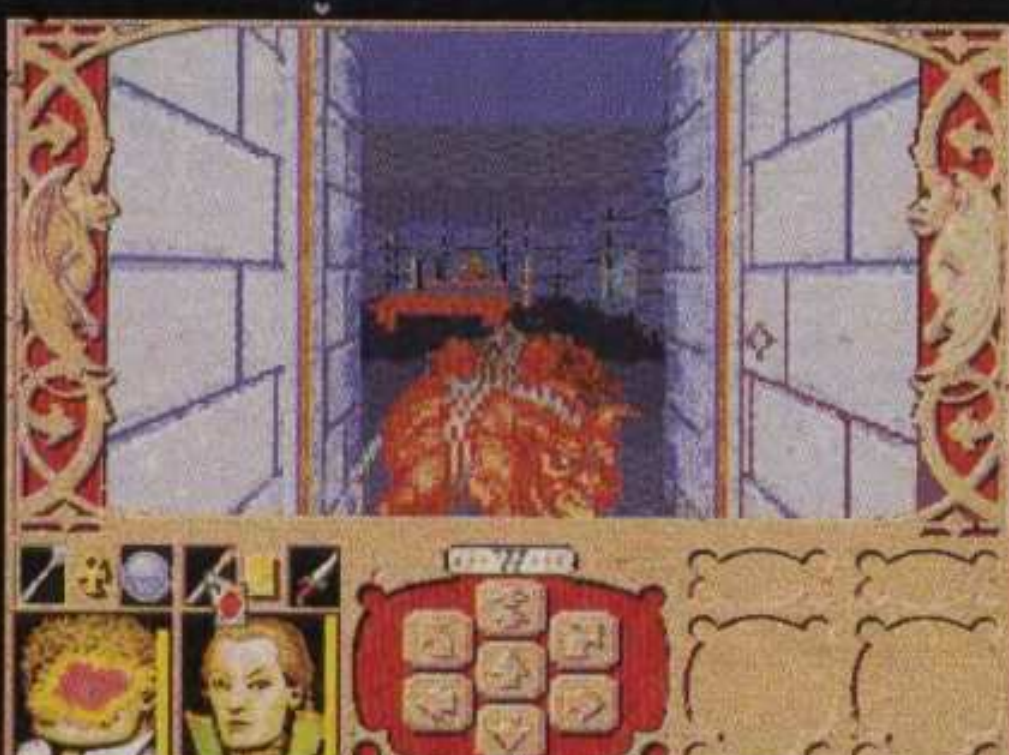
Ryzyko i nadstawianie karku nie poszło na marne — rozczulone duszysko dotrzymało słowa i wręczyło nam upragnioną Koronę Elfów. Mówię ci, że dopiero wtedy zapaliłem się do tej roboty. Natychmiast z parku sztywnych pogналиśmy do domu pamiętliwego jubilera, który także okazał się facetem z klasą — za dopełnienie zemsty wynagrodził nas wspianym... Ognistym Klejnotem!

Wiedziałem już, że znajduję się na właściwym tropie i wystąpił u mnie odruch rasowego psa górczego...

— Robiłeś stójkę i ociekałeś śliną? — żywo się zainteresowałem tym tematem, bo przypomniał mi się mój biedny Pikuś, który na pewno zasikał już całe mieszkanie.
— Eee....Niiee... No, wiesz, jak taki brytan złapie ślad, to już go nie zgubi, i tak działo się ze mną. Wiedziony raczej pierwotnym instynktem niż rozsądkiem, postanowiłem udać się w samą paszczę lwa — do

Ravenloftu. Kumpel trochę się opierał i nawet groził mi Hold Personem, ale finalnie dał za wygraną, bo mu obiecałem

udaliśmy się krętymi, północnymi schodami w górę. Stosunkowo prędko dotarliśmy do pomieszczenia zawierają-



(Doom Guards). Choć walka nie była igraszką, to w końcu rozprawiliśmy się z członkami kościelnych organów śledczych. Dopiero teraz rozejrzeliśmy się po wieży i spostrzegliśmy mocno skrupowanego Krukołaka, siedzącego spokojnie w kącie. Po milutkiej pogawędce dowiedzieliśmy się od niego, że jest jednym z tajemniczych członków Kruczego Bractwa, co dało się zauważyć na pierwszy rzut oka. Za uratowanie przed wnikliwym przesłuchaniem ze strony śp. Inkwizytora odwdzieczył się swym piórem — Piórem Krukołaka. Od razu poznał, że za kołnierz nie wylewamy, bo poradził nam, żebyśmy się udali do knajpy w Barovii. Nie powiem — te ciągle stresy i pogoń za skarbami wzbudziły w nas niepokonany pociąg do okowitki, więc skorzystaliśmy z dobrej rady.

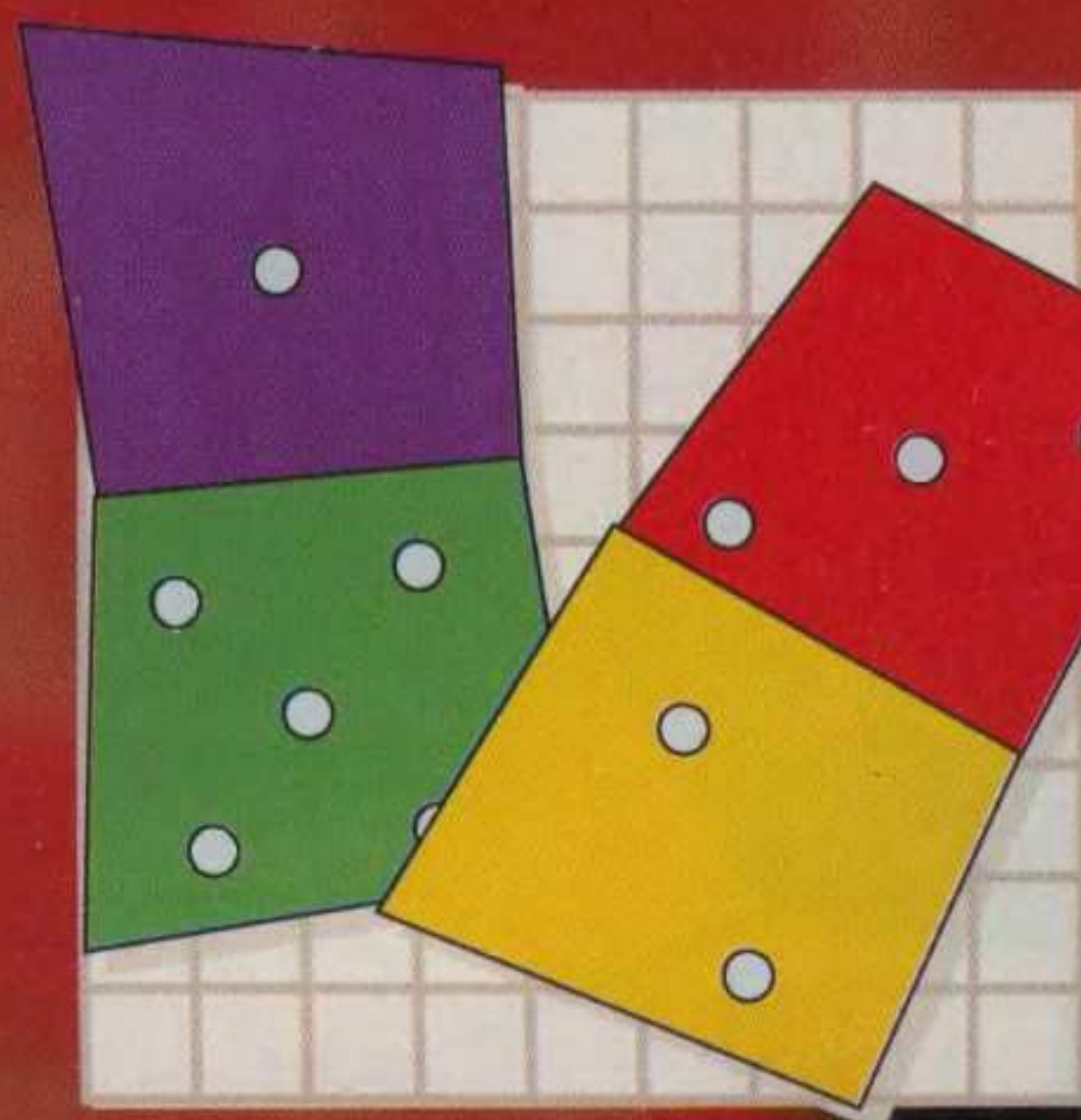
W karczmie rozmówiliśmy się z barmanem, który skierował nasze spragnione odrobiny promili osoby do kolejnego członka Kruczego Bractwa, u którego, jak podejrzewaliśmy, odbywała się grubsza libacja. Dużo się nie pomyliliśmy, bo facet szybko zorientował się czego nam było trzeba i wysupłał jakieś nędzne halucynogeny. Przyswoiliśmy paskudztwo dosyć szybko i nawet myśleliśmy, że podstępny gospodarz wysłał nasze duszyczki na łono Swaroga, bo ocknęliśmy się w mrocznych Katakumbach. Spotkałszy tu jeszcze jednego amatora dragów i to wciąż nieźle nakręconego, bo twierdził, że jest Mistrzem Orderu Kruka. Ciągłe bełkotał o cudach powodowanych przez *Amulet Ravenkindu*, a taki był gad namolny, że nie potrafiliśmy mu odmówić, gdy wciskał nam klucz do Niższego Poziomu Kościoła.

zafundować miłą Elfkę, która wyobraź sobie, podobno potrafiła...

— No i co z tym Ravenloftem? — przerwałem, bo nieraz słyszałem opowieść o znajomej kurtynie Bayera i jej "niesamowitych" możliwościach.

— A, tak. Przez *Old Svalish Road* dotarliśmy pod zamczycho i nawet klucze od wskrzeszonego, młodego kapłana pasowały do wejścia! W środku, brachu, jak na pogrzebie kaznodziei — cicho, bo i kto miałby palić kazanie? Nieźle, co? Opowiedział mi ten dowcip Vuko, ale i on się gdzieś potem zapodział. Ostrożnie zeszliśmy na niższy poziom i

cego klucz w kształcie topora (Axe Key). Następnym krokiem było odnalezienie ukrytego pasału prowadzącego do Głównej Wieży. Wciąż się wspinaliśmy i gdy nogi wchodziły nam już w korpusy, natrafiliśmy na drzwi, które z niezrozumiałych powodów wydały się nam interesujące. Zrobilibyśmy zapewne zakłady, co nas czeka za nimi, ale niefortunnie potknąłem się i jak długi wylądowałem w intrygującej nas sali. Miałem z tego powodu jedną satysfakcję — żaden z nas nie wygrałby, bo dotąd nie spotkaliśmy złośliwego Inkwizytora w asyście Strażników Przeznaczenia



Szperając po zakamarkach katakumb natrafiliśmy na ślady innych balowiczów — piętnaście wcale pięknych monet. Zanim wyszliśmy sekretnymi drzwiami, ukrytymi w podłodze pewnej chałupy w Barovii, musieliśmy odnaleźć cztery klucze do odpowiednich zamków (szafirowego, rubinowego, szmaragdowego i onyksowego). Rzec jasna nie obyło się bez drobnych sprzeczek z piekielnymi psami.

Za znalezione monety postanowiliśmy wycyganąć od znajomego Vistani miksturę przeciw wysysającej siły życiowe barierze mgielnej. Cygana znaleźliśmy w gospodzie i tam dokonaliśmy transakcji. Z miksturą w kieszeni i otuchą w sercach wróciliśmy do spenetrowanego przez nas kościoła. Chcieliśmy odnaleźć tam owego naćpanego jegomościa, bo doszliśmy z kolegą do wniosku, że to mógł być prawdziwy Mistrz Orderu Kruka.

Jak się okazało, przeszukanie świątyni było wnikliwe tylko w naszym mniemaniu. Odkryliśmy ukryty korytarz w północnej ścianie prowadzący do nie otwartych dotąd drzwi. Otworzyliśmy je przy pomocy otrzymanego od Mistrza Bractwa klucza. Dzięki tym sprytnym posunięciom weszliśmy w posiadanie dwóch zakodowanych pergaminów, traktujących o miejscu przebywania Amuletu Ravenkindu. Przeczytanie ich umożliwiły nam okulary znalezione przypadkiem, jak większość rzeczy, które obecnie posiadaliśmy. Wpadł tu w nasze ręce także klucz otwierający prawie wszystkie drzwi, który okazał się niezastąpiony w dalszym wypełnianiu misji.

Zapusciliśmy się w niezbadane przestrzenie mgły. Dzięki wskazówkom zawartym w pergaminach, trafiliśmy do Undead Forest. Napastowani przez wyjątko-

wo natarczywą odmianę Entów, trafiliśmy do miejsca otoczonego przez kamienny krąg. Już chcieliśmy zasiąść wygodnie w oczekiwaniu aktorów wystawiających pasjonującą brazylijską sztukę "W kamiennym kręgu", ale że komicjanci się nie zjawiali, postanowiliśmy rozejrzeć się po scenie. Wewnątrz kamiennego kręgu znaleźliśmy jakieś ziarnko — Morninglord Seed. Drugie walało się w pobliskim stosie przedmiotów. Przechadzając się po lesie nieopatrznie wleźliśmy w chmurę mgły. Świat zawirował nam przed oczyma, a kiedy wydostaliśmy się ze zwodniczych oparów, stwierdziliśmy, że cofnęliśmy się w czasie! Tym dziwnym sposobem zgar-

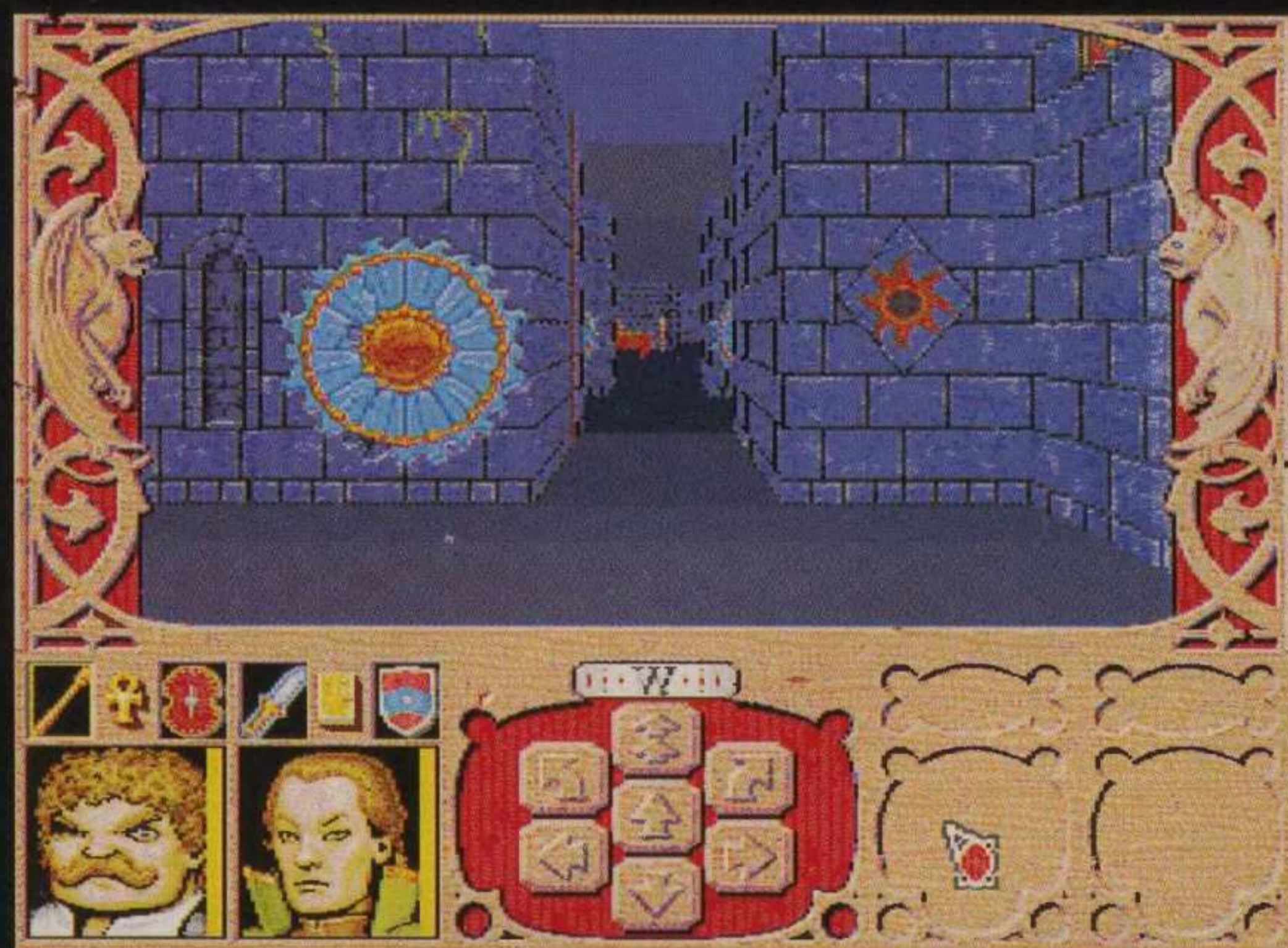
Po długiej wspinaczce znaleźliśmy się na poziomie Weeping Rooms, gdzie natknęliśmy się na srebrny klucz. Później zeszliśmy na niższy poziom i stoczywszy zacięły bój z krzyżówką Zombie z Golemem zabraliśmy klucz Blood Bat. Czuając, jak krew pulsuje nam z podniecenia wróciliśmy do Weeping Rooms, by nieco odpocząć. Mój koleś zainteresował się stojącym nieopodal regałem z książkami i tak długo przy nim manipulował, aż go wywalil. Książki poniszczył, ale znalazł przy tym ukryty zamek, do którego pasował znaleziony niedawno klucz Nietoperz Krwi. Ukryte przejście w bibliotece prowadziło do podziemi. Dobrze, że patrzyłem pod nogi,

Strahd wciąż się teleportował (co utrudniało nam trafienie) i napa- rzał Fireballami, aż skry szły ze szponiastych paluchów! Jedyne ratunek dla nas stanowił ciągły ruch i rażenie wrażliwego na światło Wampira promieniami z Amuletu Ravenkindu. Mimo że wyglądał na młodzieniaszka, księciu- nio zaliczał się już do grona starych przyków, więc nie wytrzymał długotrwałej potyczki. Półżywi z odniesionych ran i zmęczenia podjęliśmy z ziemi Święty Symbol Lorda Dhelt i odczytaliśmy bazgroły z Trimia's Catalogue. Ach! Byliśmy wspaniali!

— No i co dalej? — spytałem oczekując czegoś w rodzaju "żyli długo i szczęśliwie", co doskonale kończyłoby historię. — Jak to co? — oburzył się mój rozmówca. — Chyba nie zrozumiałeś całej opowieści! W takim razie przedłożę ci wszystko jeszcze raz od początku...

Dość już miałem słuchania przechwałek zarozumiałego magusa, więc samorzutnie wywołałem błysk jak z latarki halogenowej marki Osram i przenieśliśmy się do mojego przytulnego pokoiku. Mialem to już za sobą.

Jorund



nęliśmy jeszcze dwa ziarnka i mogliśmy śmiało myśleć o założeniu osobistej szkółki leśnej. Stało się jednak inaczej — umieściliśmy ziarnka w kręgu otaczającym Wszechmocny Dąb. Stanęliśmy w środku kręgu wielce dumni z pracy, aż tu nagle drzewo otworzyło się ukazując naszym zdziwionym twarzom Amulet Ravenkindu!

Mieliśmy w rękach broń przeciw Nosferatu — najpotężniejszą od czasu gdy testy z czosnkiem i osikowymi kółkami dały pozytywny wynik — i postanowiliśmy ją wypróbować na samym Strahdzie. Ruszyliśmy tedy do Ravenloftu, by wyrównać rachunki z podłym tyranem i zagarnąć jego skarby!

bo inaczej przydeptałbym leżącą na podłodze kartę z Tarota Vistani — "The Myst".

Przeszukując podziemia musieliśmy walczyć z różnego gatunku plugawstwem, ale nabraliśmy już rutyny — sam rozłożyłem chyba ze trzydziestu!

Gdy dotarliśmy do pokoju krypt, wiedzieliśmy, że księciu- nio już nam nie ujdzie! Trzeba było się do niego dostać. Cierpliwie obmacując oślizłe ściany natrafiliśmy na dwie dźwignie, które otworzyły nam Centralną Kryptę. Gdy wpakowaliśmy się do niej, zostaliśmy teleportowani do prywatnych apartamentów Strahda.

Walka była wycieńczająca — czym niepohamowana biegunka!

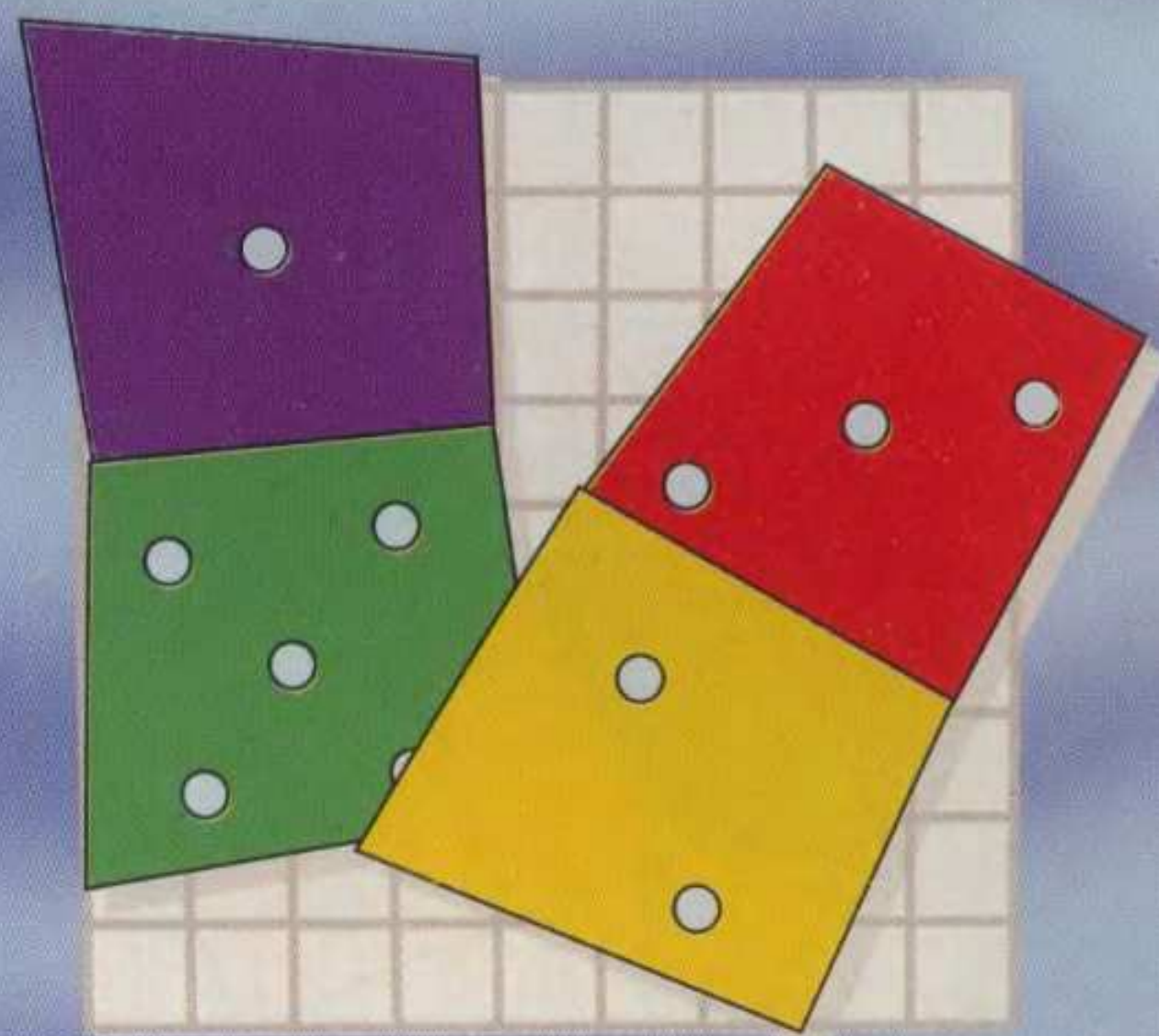
RAVENLOFT

SSI 1994
Przygodowa
IBM PC

Grafika		80%
Dźwięk		90%
Grywalność		80%
Pomysł		80%
Ogółem		80%

**...MO-
ŻESZ RZU-
CIĆ W KĄT CU-
MY PRZYKUWAJĄCE
CIĘ DO RZECZYWISTOŚCI,
ROZSIĄŚ SIĘ WYGODNIE W
FOTELU KAPITAŃSKIM Z KUBKIEM
KAWY W RĘKU ORAZ MYSZKĄ NA PODO-
RĘDZIU I WYRUSZYĆ NA PATROL.**

SEAWOLF



Ahoj, szczury lądowe! Electronic Arts zwodował dla was nowy symulator łodzi podwodnej — SNN-21 SEAWOLF. Jest to podobno nowa klasa atomowych okrętów podwodnych, które przewyższają wszystkimi parametrami dotychczasowe jednostki klasy Los Angeles, przeznaczone do zwalczania wrażliwych okrętów. Konstruktorzy symulatora poczynili dość optymistyczne założenia, jeśli chodzi o możliwości techniczno-taktyczne jednostki. Parametrami sonaru i jakością uzbrojenia ma ona przewyższać wszystko, co do tej pory pływało po oceanach. Seawolf rozwija maksymalną prędkość 45 węzłów, a w porywach nawet do 57! Jest tym samym szybszy od rosyjskich torped i jeśli jego kapitan ma dość czasu na rozpędzenie jednostki, to może nie obawiać się kontrataków przeciwnika. Cóż, nie sądzę, aby twórcy gry mieli dostęp do informacji na temat projektu SNN-21, więc parametry Seawolfa są pewnym rodzajem "nieśmiertelności" ułatwiającej grę.

Okręt jest uzbrojony w cztery wyrzutnie torped oraz sześć wyrzutni rakiet woda-woda. Tu pierwszy zgrzyt: kapitan, bez względu na charakter misji, otrzymuje stały rodzaj uzbrojenia rakietowego, czyli dwa Tomahawki przeznaczone do atakowania większych jednostek, dwa pociski

Harpoon zaadresowane do mniejszych obiektów (od niszczenia w dół) oraz dwie torpedy o napędzie rakietowym SUBROC typu Sea Lance. "Lanca morska" to mała torpeda typu Mark-50, wyposażona w stopień rakietowy. Napędzana rakietą torpeda dolatuje do rejonu, w którym znajduje się cel, następnie wpada do wody, włącza śrubę i rozpoczyna jego poszukiwanie. Stałe proporcje uzbrojenia rakietowego działają na nerwy, gdyż przy misjach, w których głównym celem jest zwalczanie wrogich okrętów podwodnych, Tomahawki i Harpoony są równie potrzebne, jak matrosowi żona.

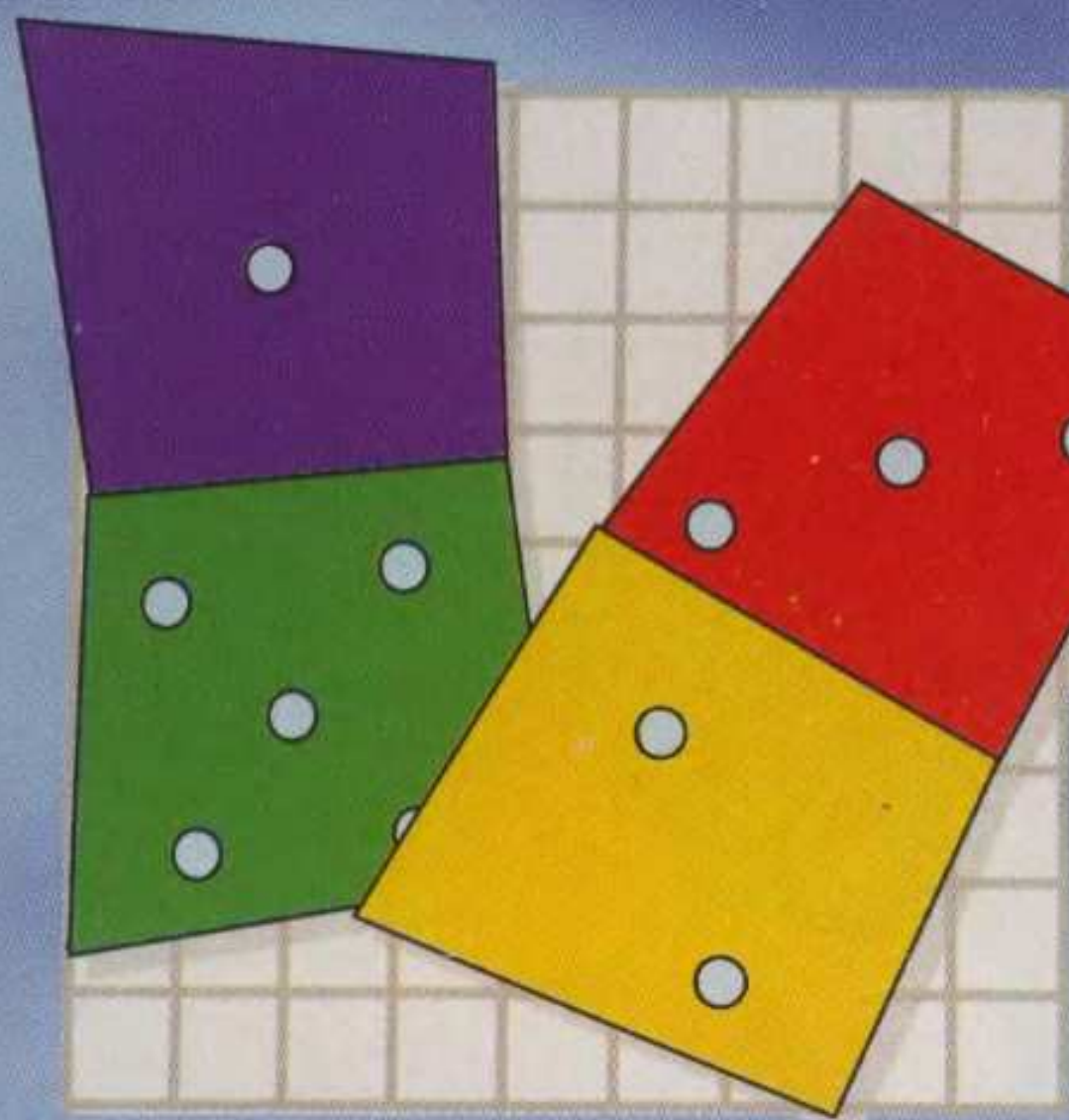
Ponadto nie jest możliwe odpalanie Harpoonów i SUBROC-ów przez wyrzutnie torpedowe, co potrafią nawet stare Los Angeles! Jest to spora wada. Natomiast w odróżnieniu od poprzedników, Seawolf jest wyposażony w wyrzutnie i torpedy typu swim-out — pocisk nie jest wypychany z wyrzutni za pomocą uderzenia sprężonego powietrza, lecz opuszcza ją korzystając z własnego napędu. Dzięki temu unika się potężnego impulsu akustycznego, który słychać na dużą odległość, a którego jednoznaczna charakterystyka znana jest wszystkim podwodniakom.

Na wypadek, gdyby kapitano-

wi okrętu podwodnego nie udało się dyskretnie oddalić z rejonu rozróby, przewidziano wyposażenie defensywne. Seawolf posiada sześć zasobników — źródeł hałasu mylących torpedy oraz dwie kamery do obserwacji sytuacji "na górze", które dryfując na powierzchni wody obracają się dookoła i przesyłają do okrętu czarno-biały obraz sytuacji. Takie rozwiązanie jest dużo lepsze niż peryskop, bowiem kamery nie zostawiają zdradliwego śladu ze spienionej wody na spokojnej tafli...

Uzbrojenie okrętu podwodnego pełni jednak rolę podrzędną wobec jego narządu słuchu —





termoklinę, przestaje być słyszalny dla ścigających go jednostek nawodnych. Jednak jest na to sposób: nowoczesne okręty do zwalczania okrętów podwodnych są wyposażone w sonarowe zestawy holowane. Pasywny sonar umieszczony na końcu holu może być opuszczony poniżej termokliny na znaczną głębokość. Sygnały rejestrowane

rozkazami dowództwa. Powinny ich dokładnie przestrzegać — na patrolu, którego celem jest zniszczenie okrętów podwodnych wroga, nie ma sensu ugaśniać się za jednostkami nawodnymi. Po odczytaniu rozkazów znajdujesz swój okręt w centrum fraktalnego krajobrazu morskiego — kilka takich krajobrazów zostało wygenerowanych sporym

grze wykryte jednostki zaznaczone są natychmiast na dokładnej pozycji. Po chwili oczekiwania operatorzy podają nam także identyfikację celów. Uwaga! Nie jest możliwe zaatakowanie nie zidentyfikowanych jednostek. Jeśli identyfikacja celu jest chwilowo niemożliwa, ale dowódca okrętu jest pewny jego tożsamości (na przykład, gdy cel pojawia się ponownie po chwilowym zniknięciu z ekranu), możliwa jest identyfikacja arbitralna. Decyzję dowódcy ewentualnie skoryguje później obsługa sonaru. Na przykład kod 65 ma rosyjski okręt podwodny klasy Alfa, natomiast kod 20 — niszczyciel klasy Sovremenny. Jeśli zatopisz jednostkę sojuszniczą, zostajesz uwięziony

sonaru. Seawolf posiada superczuły sonar, umieszczony w kopule na dziobie, który może pracować w trybie pasywnym lub aktywnym. W rzeczywistości zasięg pasywny sonaru jest znacznie większy niż maksymalna odległość, w jakiej możliwe jest wykrycie podwodnego obiektu za pomocą sygnału aktywnego. W symulatorze każdy "strzał" sonarem aktywnym ujawnia pozycję wszystkich jednostek na całym akwenie. Prowadzenie nasłuchu za pomocą sonaru jest możliwe w całej przedniej półsfery przed dziobem okrętu i częściowo w strefie tylnej. Należy pamiętać, iż za rufą okrętu pozostaje strefa niekontrolowana, w kształcie stożka o kącie rozwarcia ok. 60 stopni zwana przez Jankesów "baffles". Martwą strefę likwiduje się wypuszczając zestaw hydrofonów, holowany w ślad za okrętem. Hydrofony (towed array) są aparaturą znacznie czulszą od wewnętrznego sonaru okrętu i, z uwagi na długość holu, umożliwiają nasłuch poniżej termokliny.

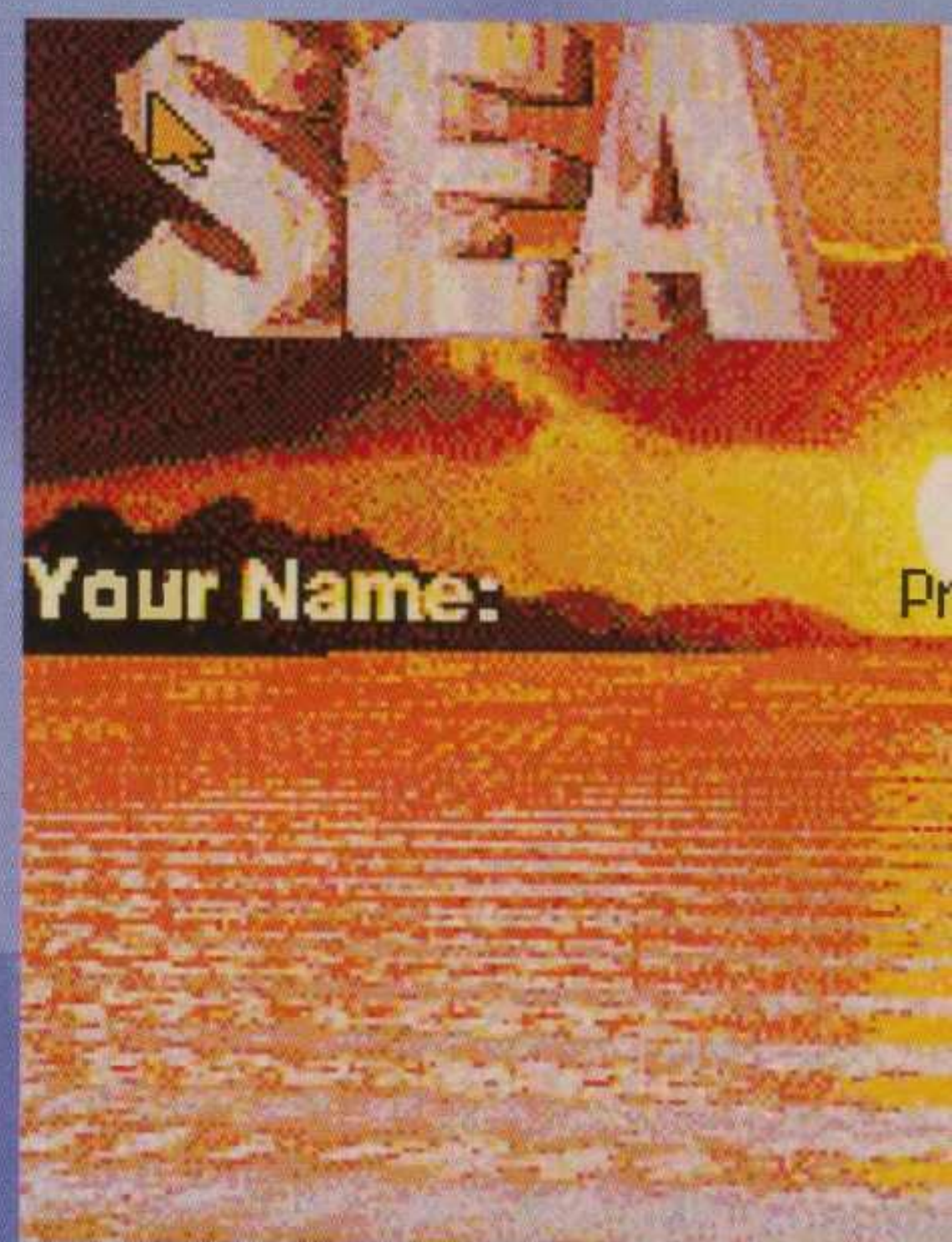
Co to jest termoklina? Otóż trzeba wiedzieć, że kluczowe znaczenie podczas prowadzenia operacji podwodnych ma zagadnienie rozchodzenia się fal dźwiękowych w wodzie. Woda morska jest ośrodkiem znakomicie przewodzącym dźwięk. Ma ona jednak niejednorodne właściwości w tym zakresie. Zdolność przenoszenia dźwięku zależy od temperatury wody, jej zasolenia, zanieczyszczenia, prądów morskich i wielu innych czynników. Na pewnej głębokości temperatura wody gwałtownie się obniża tworząc tak zwaną termoklinę: warstwę, która jest w dużej części nieprzepuszczalna dla dźwięku. Tak więc okręt podwodny, który zanurzy się tuż pod



przez aparat są oczywiście transmitowane do centrum dowodzenia okrętu. Termoklina pełni także rolę lustro odbijającego fale dźwiękowe. Przy gładkiej powierzchni wody i odpowiednich warunkach hydrologicznych dźwięki odbijane między dwiema termoklinami, lub termokliną a powierzchnią wody, mogą podróżować na znaczne odległości (tzw. sound duct) i umożliwiać tym samym wykrycie Twojego okrętu z dużego dystansu. Z drugiej jednak strony obniżająca się temperatura wody powoduje zjawisko odchylenia fal dźwiękowych w dół. Dlatego tuż pod termokliną powstają strefy ciszy, które nie mogą być spenetrowane przez fale dźwiękowe i tym samym stanowią znakomite kryjówki dla każdego okrętu podwodnego — zarówno Twojego, jak i co bardziej inteligentnych przeciwników.

Po tym krótkim wstępie możesz rzucić w kąt cumy przykuwające Cię do rzeczywistości, rozsiąść się wygodnie w fotelu kapitańskim z kubkiem kawy w rękę oraz myszką na podrędziu i wyruszyć na patrol. Gra jest kampanią podzieloną na kilkadziesiąt misji. Na początku każdej misji należy uważnie zapoznać się z

nakładem czasu podczas instalacji programu. Pierwszą czynnością, jaką powinien wykonać doświadczony kapitan, jest zorientowanie się w sytuacji taktycznej na powierzchni (i pod nią!). W tym celu należy nadać okrętowi minimalną prędkość, wypuścić zestaw hydrofonów i uważnie obserwować ekran "wodospadu", czyli zobrazowanie sytuacji akustycznej wokół okrętu. Program jest wyposażony w znakomitą bibliotekę dźwiękową i pozwala na odsłuchiwanie poszczególnych dźwięków zobrazowanych na ekranie — największe wrażenie robi armada przeciwnika pędząca całą naprzód, znakomite są też dźwięki pochodzące od śmigłowców. Niestety, nie wiem, czy odgłosy kopulacji wielorybów zostały oddane właściwie. Po chwili, w miarę jak operatorzy sonaru odnajdują położenie obiektów, symbole tych ostatnich pojawiają się na mapie taktycznej. Log kapitański pozwoli nowicjuszom zorientować się w znaczeniu poszczególnych symboli. Tu kolejna niedokładność symulacji: o ile określenie azymutu wykrytego echa nie stanowi problemu, o tyle sporo czasu w naturalnych warunkach zabiera ustalenie właściwej odległości. W



w kabinie do czasu powrotu do bazy, a następnie postawiony przed sądem wojennym (śmierć przez bula-bula!)

Według autorów, symulator Seawolf stanowi czarną dziurę w oceanie i, o ile moc silników nie przekracza jednej czwartej, jest niewykrywalny przez pasywne sonary przeciwnika. Daje to jego kapitanowi wystarczająco dużo

Opis wskazań sonaru

- odgłosy morza
- okręt podwodny
- okręt nawodny
- śmigłowiec
- torpeda
- eksplozja lub aktywny sonar

czasu na obserwację. Pamiętaj, że spieszyć się należy tylko wtedy, gdy gonią Cię torpedy. Poza takimi chwilami głównym atrybutem dowódcy powinna być cierpliwość i przebiegłość. Przed rozpoczęciem ataku należy bowiem ustalić dokładną liczbę przeciwników, dokonać ich identyfikacji i zorientować się, jakie zadania wykonują poszczególne jednostki. W początkowych misjach wszystkie okręty podwodne przeciwnika podróżują z prędkością ok. 12 węzłów, co daje efekt dźwiękowy szkieletów na żelaznym łóżku — znakomita wizytówka. Jak zdołałem się zorientować przechodząc całą kampanię, programujący taktykę przeciwnika nie uwzględnili całego

ków jest wystarczająco hałaśliwa), podczas gdy inne okręty wsłuchują się w odbite sygnały. Bardzo to utrudnia podejście do konwoju w celu przeprowadzenia skutecznego uderzenia. W grze sonary aktywne stosują tylko eskortowce ścigające zaatakowanego Seawolfa. Podobny sposób wykorzystywania sonarów stosują formacje rosyjskich łodzi podwodnych płynące w składzie mieszanym — okręty starsze i głośniejsze przeczesują wodę aktywnymi sonarami, natomiast nowoczesne i ciche jednostki słuchają i atakują.

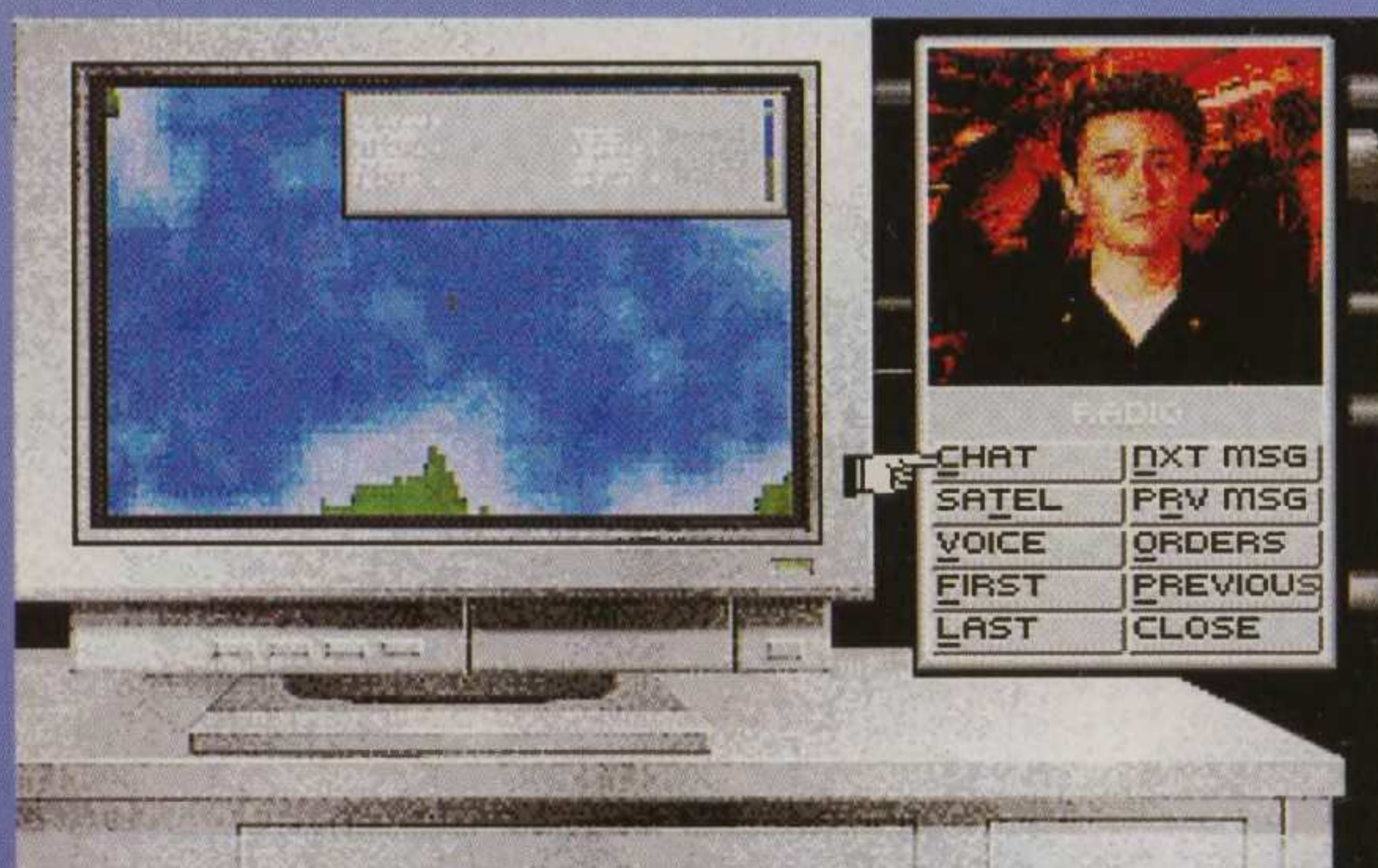
Po ustaleniu sytuacji na powierzchni doświadczony kapitan powinien zejść po kolei pod poszczególne termokliny (znakomity pomysł zastosowania w grze polecenia zejścia poniżej termokliny!), aby przysłuchać się odgłosom, które mogą pochodzić od rekinów grasujących w głębinach... Gdy, po upływie dłuższego czasu, wiadomo, co porabiają przeciwnicy, można przystąpić do ataku. Jeśli naszym celem jest zniszczenie określonych jednostek nawodnych, proponuję wykonać błyskawiczny atak raketowy. Przed jego rozpoczęciem należy jednak schować hydrofony (tow in array), gdyż okręt z rozwiniętą pławą nie może płynąć z maksymalną prędkością. Ustalamy zanurzenie na 150 stóp, skąd

odpalać pociski. Po dojściu do wprawy w operowaniu klawiszami, można wystrzelić wszystkie sześć pocisków w czasie poniżej 10 s.

Start wystrzeliwanych spod wody rakiet jest dobrze widoczny i należy być pewnym, iż wszyscy zainteresowani z pewnością go zauważą. Nie trzeba lękać się także, że zauważone zjawisko będzie zbagatelizowane — wróg z pewnością odpowie podobnie, wystrzeliwując torpedy dalekiego zasięgu wyposażone w stopień raketowy. Torpedy te w ciągu kilku sekund dolecą na miejsce przeznaczenia, więc za chwilę można oczekiwać, iż coś nam spadnie na głowę. Po odpaleniu własnych rakiet trzeba opuścić miejsce zdarzenia. Czynimy to w mało dyskretny sposób, dając całą naprzód (flank speed) i schodząc na maksymalną głębokość. Trzeba też mieć nadzieję, iż nie wszystkie okręty wroga zdołały odpalić torpedy — nadzieję na ogół uzasadnioną, gdyż Tomahawk i Harpoon to broń dość niezawodna. Kurs obierany podczas ucieczki jest dowolny (zasada — byle dalej), ja osobiście preferuję ucieczkę w stronę przeciwnika. Jeśli gonią nas torpedy, to niestety trzeba będzie wykonać parę manewrów. Przede wszystkim trzeba zorientować się, czy torpeda rzeczywiście jest wymierzona w nasz okręt i czy jej prędkość jest większa niż nasza. Niektóre starsze torpedy przeciwnika nie mogą rozwijać prędkości większej niż 40 węzłów. Jeśli pogoń trwa, należy spokojnie kontynuować ucieczkę aż do chwili, gdy torpe-

da niebezpiecznie się przybliży. Teraz trzeba wystrzelić tzw. noisemaker, który podąży kursem równoległym do Seawolfa, i gwałtownie zmienić kurs na prostopadły do dotychczasowego. Dobrze jest również zmienić zanurzenie na możliwie jak największe i, po krótkim sprincie, zwolnić do 1/4 mocy.

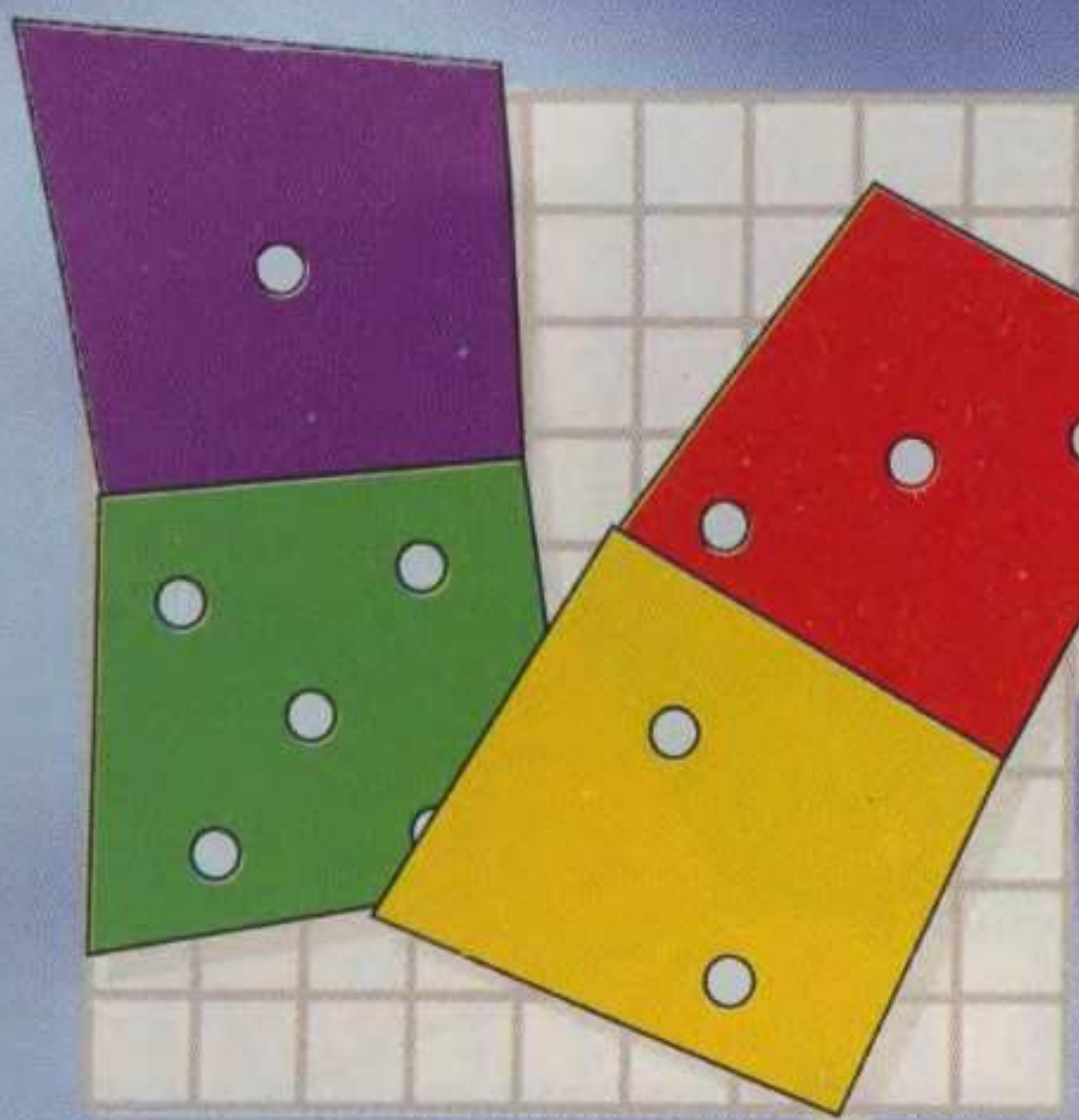
Podczas strzelania raketami niektóre okręty przeciwnika, stanowiące kolejne cele, mogą zniknąć z ekranu mapy. Ponieważ i tak wyskakujące z wody pociski dokładnie oznaczają naszą pozycję, nie należy się krępować i można spokojnie użyć aktywnego sonaru. Nie trzeba natomiast zakładać się z zastępcą, słysząc jego głupie komentarze o lwach... Manewry przeprowadzane przy maksymalnej prędkości pozwalają wrogom dokładnie określić miejsce, gdzie w danej chwili znajduje się Twój Seawolf. Jeśli nawet unikniesz kilku pierwszych torped, wróg wystrzeli następne. Zabawę w ciuciubabkę może przerwać tylko kontratak. Proponuję użyć aktywnego sonaru, aby zlokalizować przeciwników i odpalić kilka torped w ich kierunku. Manewr taki zmusi te jednostki co najmniej do prze-



arsenału "zażywek" taktycznych, jakie stosują kapitanowie współczesnych okrętów. Otóż generalnie część eskorty konwojów używa ciągle aktywnych sonarów (gdyż nie obawia się zdradzenia własnej pozycji — czereda stat-

można odpalać pociski raketowe. Niestety, Seawolf nie pozwala na zaprogramowanie sekwencji przyporządkowującej raketom poszczególne cele, a następnie ich kolejne odpalanie. Należy zatem po kolei wskazywać cele i

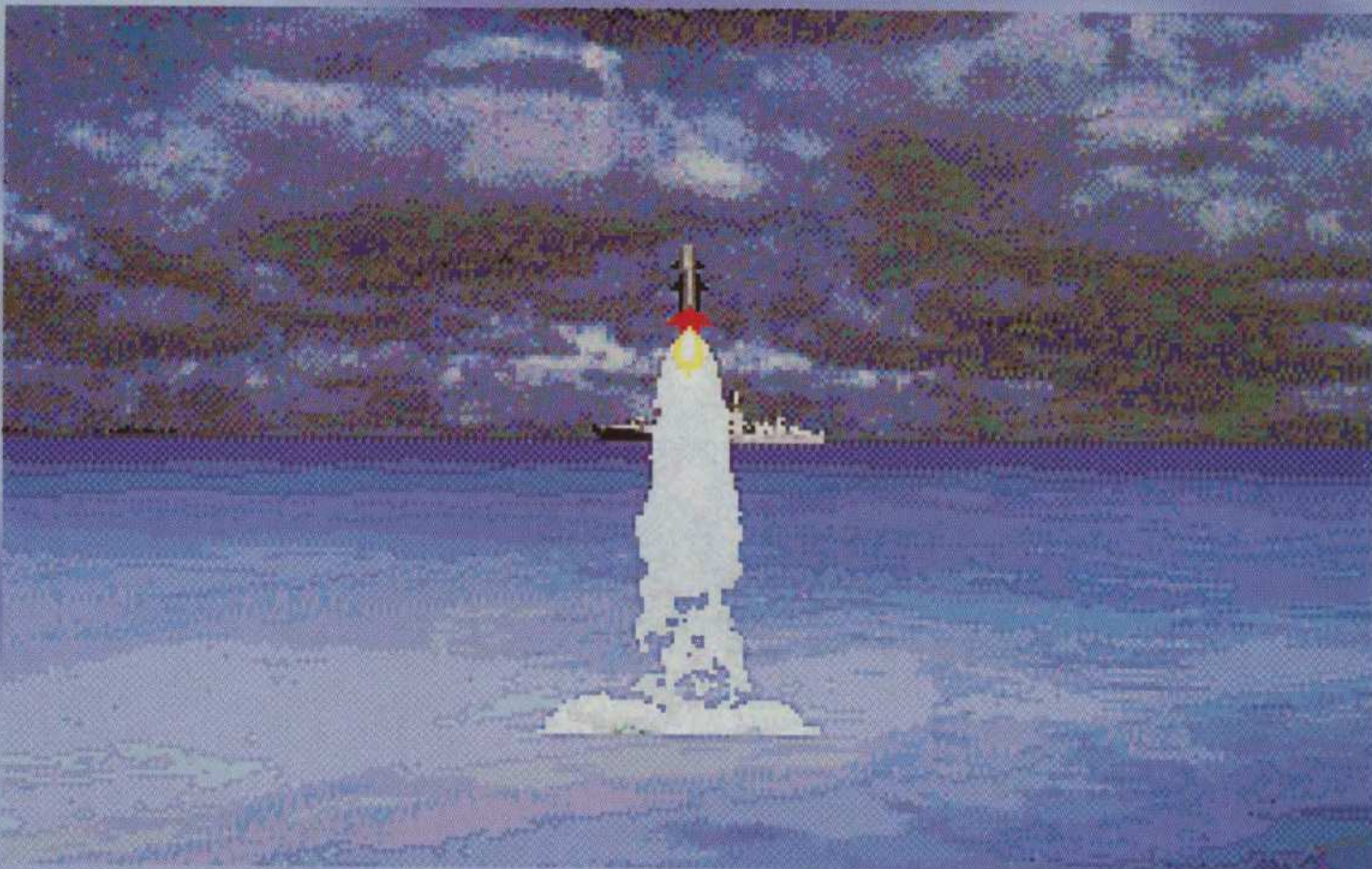




niedociąg-
gnięcia jest
wspañiała
o p r a w a
dźwiękowa:
s y n t e z a
wszystkich
rozkazów,
meldunków
oficerów
dowodzą-
cych po-
szczegól-
nymi sekcja-
mi okrętu,
głosy mo-
rza, wrzaski
załogi gdy
okręt tonie...
Dla osób nie
posiadają-
cych karty dźwiękowej gra bę-
dzie w dużej mierze pozbawio-
na uroku. Grafika jest także zna-
komita, aczkolwiek odkryłem w
niej pewne niedopatrzenie: nie
udało mi się mianowicie stwier-
dzić, jak wygląda z zewnątrz mój
okręt. W tym celu wypuściłem
kamerę na powierzchnię i wynu-
rzyłem okręt: mój Morski Wilk był
niewidzialny! Oto ostateczny
tryumf technologii stealth!

cięcia przewodów zdalnego ste-
rowania torpedami i tym samym
ułatwi nam ich wymanewrowa-
nie. Jeśli tylko uda się zgubić
ścigające nas torpedy, dobrze jest
przyciąć się na dłuższą chwilę
w głębinie. Z uwagi na cicho-
bieżność okrętu, przeciwnikowi
będzie bardzo trudno odzyskać
utracony kontakt. Jeżeli zaatak-
wał nas okręt podwodny prze-
ciwnika, którego chwilowo nie
możemy zlokalizować, powinni-
śmy wypuścić torpedę w kierun-
ku, z którego nadciąga pocisk
wystrelony przez niego. Świado-
mość zagrożenia zmusi go do
wykonania hałaśliwych manew-
rów i na pewno chwilowo od-
wróci uwagę od sterowania
wystreloną torpedą.

W moim odczuciu symulator
Seawolfa będzie się wydawał
znakomitym programem tym z
nas, którzy nie grali ani w "Red
Storm Rising", ani w "688 Attack
Sub". Doświadczonych "rekinów"
zdenewrują uproszczenia i ogra-
niczenia wprowadzone przez
autorów symulacji oraz pewne
dość oczywiste błędy w taktyce
przeciwnika. Rekompensatą za te



dentów do złudzenia przypomi-
nają reportaże CNN. Wszystko
jest digitalizowane, zwłaszcza
niezwykle realistyczny jest potok
mowy płynący z ekranu. Swoistą
ciekawostką jest scenariusz kon-
fliktu światowego, wyimagino-
wany przez autorów gry, które-
go poszczególne odcinki pozna-
jemy w wiadomościach. Rosja
kontra USA, Chiny kontra USA,
USA ramię w ramię z Chinami
przeciw Rosji, Chiny przeciw Taj-
wanowi, Japonia przeciw Rosji,
teraz uwaga: USA przeciw Japo-
nii! Notę za grywalność podno-
szą: świetny interfejs rozkazowy,
fakt, iż po stracie okrętu nie trze-

ba zaczynać całej kampanii od
początku oraz to, że co trudniej-
sze misje można sobie po prostu
odpuścić!

Mimo wspomnianych upro-
szczeń myślę, że rejs na Seawol-
fie może przysporzyć każdemu
miłośnikowi wojny na morzu nie-
złego dreszczyka emocji.

Stopy wody pod ki(b)lem!

ba zaczynać całej kampanii od
początku oraz to, że co trudniej-
sze misje można sobie po prostu
odpuścić!

Mimo wspomnianych upro-
szczeń myślę, że rejs na Seawol-
fie może przysporzyć każdemu
miłośnikowi wojny na morzu nie-
złego dreszczyka emocji.

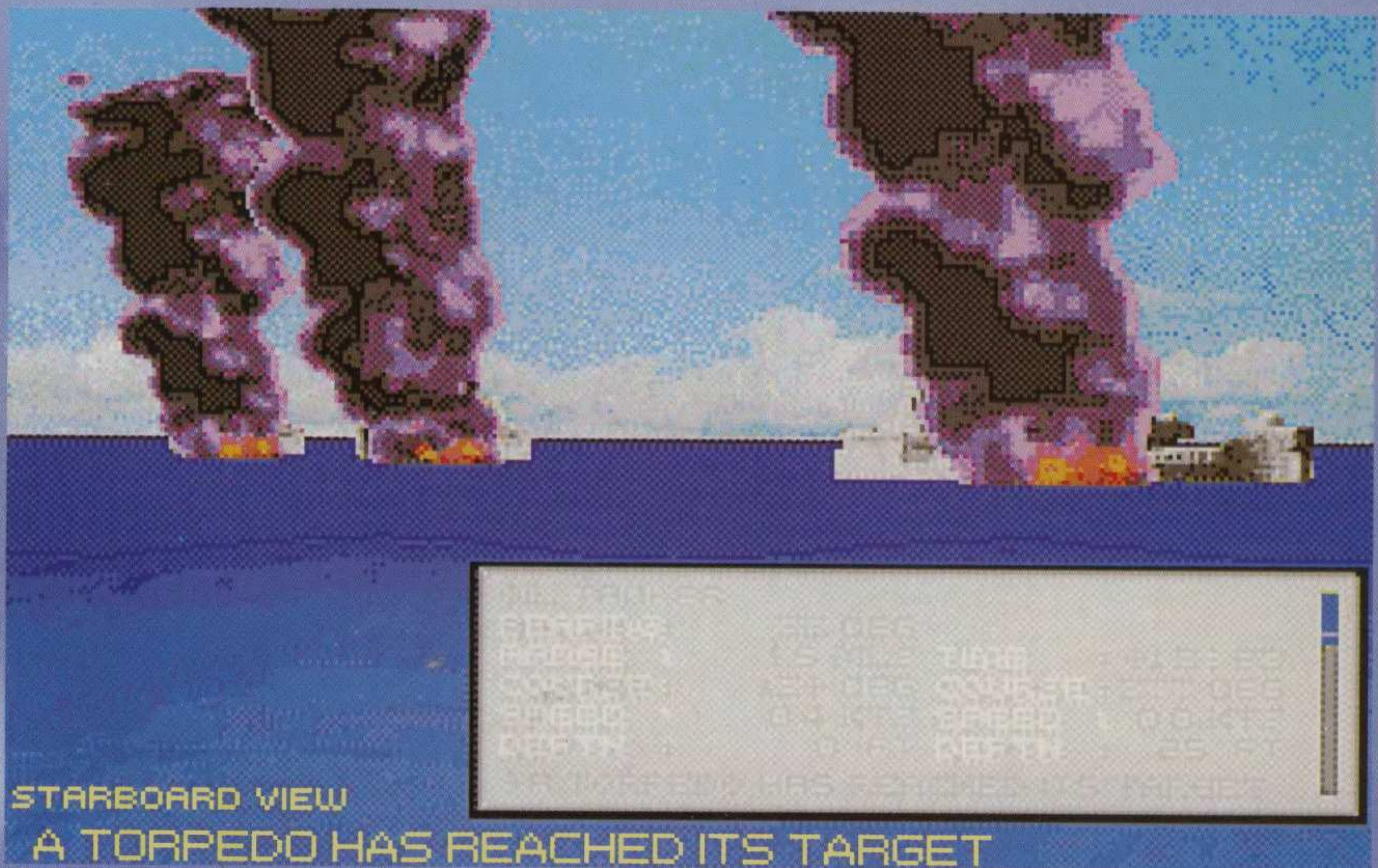
Stopy wody pod ki(b)lem!

**Commander, USN,
Przemysław Wnuk, Jr.**

SEAWOLF

Electronic Arts 1994
Symulacyjna
IBM PC

Grafika		90%
Dźwięk		99%
Grywalność		90%
Pomysł		80%
Ogółem		95%



Z PA- MIĘT- NIKA AKTY- WISTY

CI ROZBITKOWIE, KTÓRYM UDAŁO SIĘ JUŻ DOTRZEĆ NA POWIERZCHNIĘ PLANETY, WPATRYWALI SIĘ W ROZGWIEŻDZONE NIEBO, PODĄŻAJĄC WZROKIEM ZA LEDWIE DOSTRZEGALNYM, JARZĄCYM SIĘ BLADO PUNKCIKIEM — ŚMIERTELNIE RANNYM EXPLOREREM, KTÓRY POD KIERUNKIEM KAPITANA I KILKU OFICERÓW WALCZYŁ JESZCZE Z GWAŁTOWNIE GĘSTNIEJĄCĄ WOKÓŁ NIEGO

Tym razem miałem pecha. A do dobrego dziennikarza szczęście powinno zawsze uśmiechać się pełną gębą. Po jakże owocnym wywiadzie z Kirtem Jałowieckim, bohaterem wyprawy Sado-Castr i krótkim reportażu o działaniach Chaunceya, pachotka Dobrego Króla Winthropa z Franzpowanek — przyszła, jak to mówią, "kryśka na Matyska". Zostałem obarczony skomplikowaną delegacją w kierunku XXX wieku. Prawie 1000 lat do przodu w stosunku do Terazniejszości.

To był straszny ból. Największym problemem okazał się transport. Jednak po niewielkiej modernizacji Syreny F-105D Zgredaktora udało mi się opuścić nasz Układ Słoneczny z prędkością 60 lat na godzinę (cóż, to była tylko Syrena). Niestety, kiedy dotarłem na miejsce wskazane przez

agentów Grandslamu, okazało się, że zamiast nagiej i pustynnej planety, jaką miała być Nowa Ziemia, znalazłem się na dość dobrze zagospodarowanej placówce ludzkości. Niestety — gdyż wszelkie felietony z miejsca narodzin nowej cywilizacji szlag trafił. Nie było o czym pisać, było na co patrzeć.

Mieszkańcy obdarzyli mnie zaufaniem i braterską miłością, wkrótce więc zapoznałem się zarówno z ich życiem obecnym, jak i dość przerażającą, choć krótką, historią. Moja zażyła znajomość z prezesem planety, towarzyszem Alfebrykiem,

ATMOSFERĄ. TO BYŁ NASZ DOM.

przyniosła też dostęp do jego dziennika. Właśnie towarzysz Alfebryk ćwierć wieku temu stał się motorem owej wspomnianej już przez mnie prosperity.

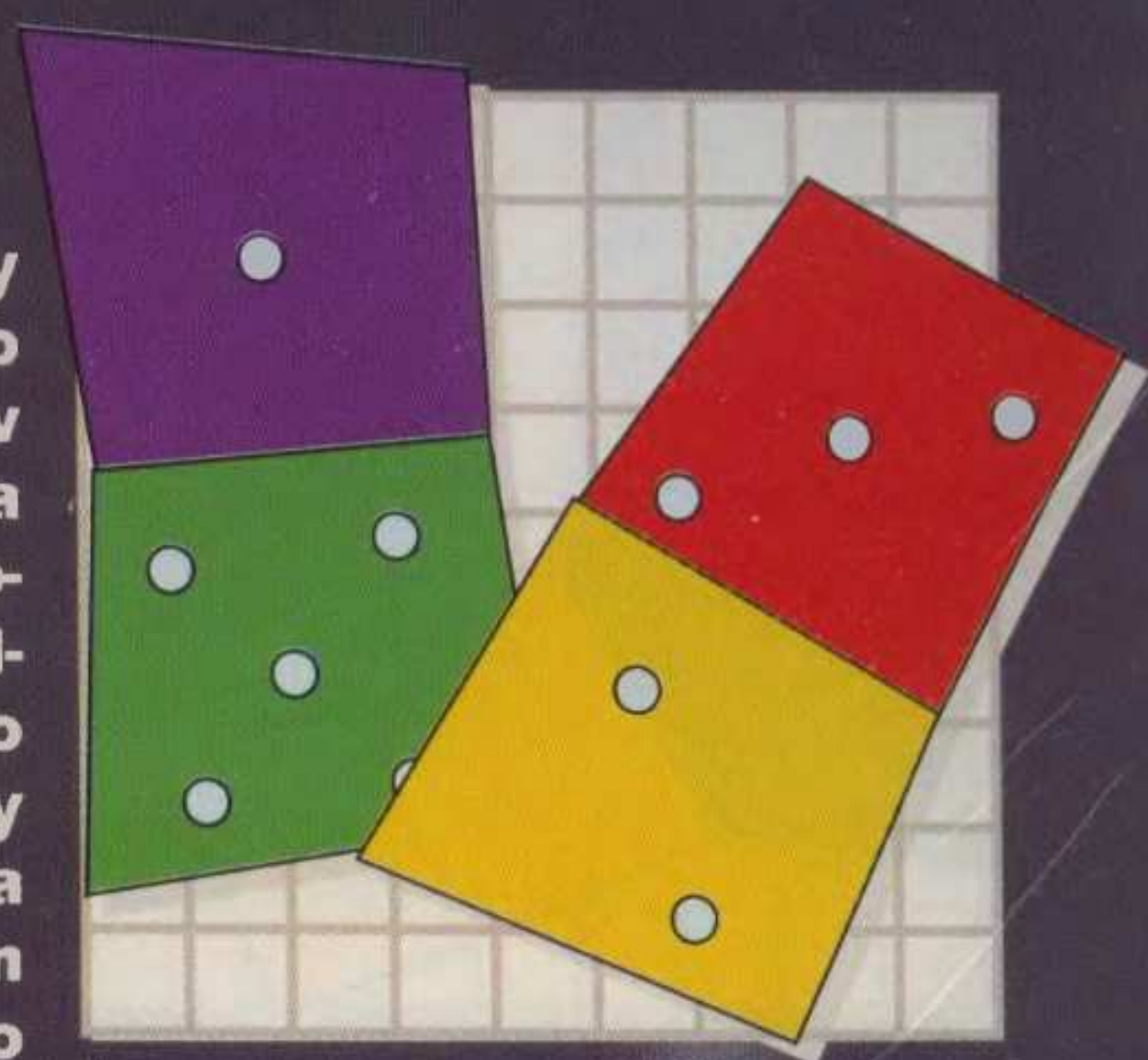
Udało mi się również zdobyć pewien bardzo stary dokument, który tłumaczył obecność ludzkiej rasy w systemie Amnesty:

"...Ci rozbitkowie, którym udało się już dotrzeć na powierzchnię planety, wpatrywali się w rozgwieżdżone niebo, podążając wzrokiem za ledwie dostrzegalnym, jarzącym się blado punkcikiem — śmiertelnie rannym Explorerem, który pod kierunkiem kapitana i kilku oficerów walczył jeszcze z gwałtownie gęstniejącą wokół niego atmosferą.

To był nasz Dom. Jedyny Dom. Patrzyliśmy na jego agonię. Wśród rozbłysków jonizującego się powietrza Explorer coraz szybciej pokonywał przestrzeń. Nic jednak nie mogło uchronić go od zagłady. Widzieliśmy odrywający się od kadłuba obiekt. Na bezchmurnym niebie wszystko wydawało się takie bliskie. Dwadzieścia kilometrów było dla nas wiecznością. Dla Explorera była to kwestia sekund. W całkowitej ciszy obserwowaliśmy, jak zniknął za wznieśieniem. Ludzie sparaliżowani katastrofą, nie drgnęli nawet i wpatrywali się niewidzącymi oczyma w nieboskłon, usiłując wyłowić spośród miliona gwiazd tę jedną małą plamkę, która niosła ich ostatnie nadzieje.

Kabina kapsuły ratunkowej została uszkodzona przez ogromny kadłub Explorera i ciała jego ostatnich pasażerów nie dały się nawet rozpoznać. Zwęglone i porozrywane straszną siłą szczątki obróciły nasze wątłe marzenia w proch. Pierwsze dni były pasmem majaków i obłędu. Po pustkowiu, obsypanym żarzącymi się jeszcze szczątkami, błąkało się kilkaset upiórów, podobnych bardziej do wściekłych bestii, niż do istot ludzkich..."

Ten stary skrawek papieru był wszystkim, co Nowo-

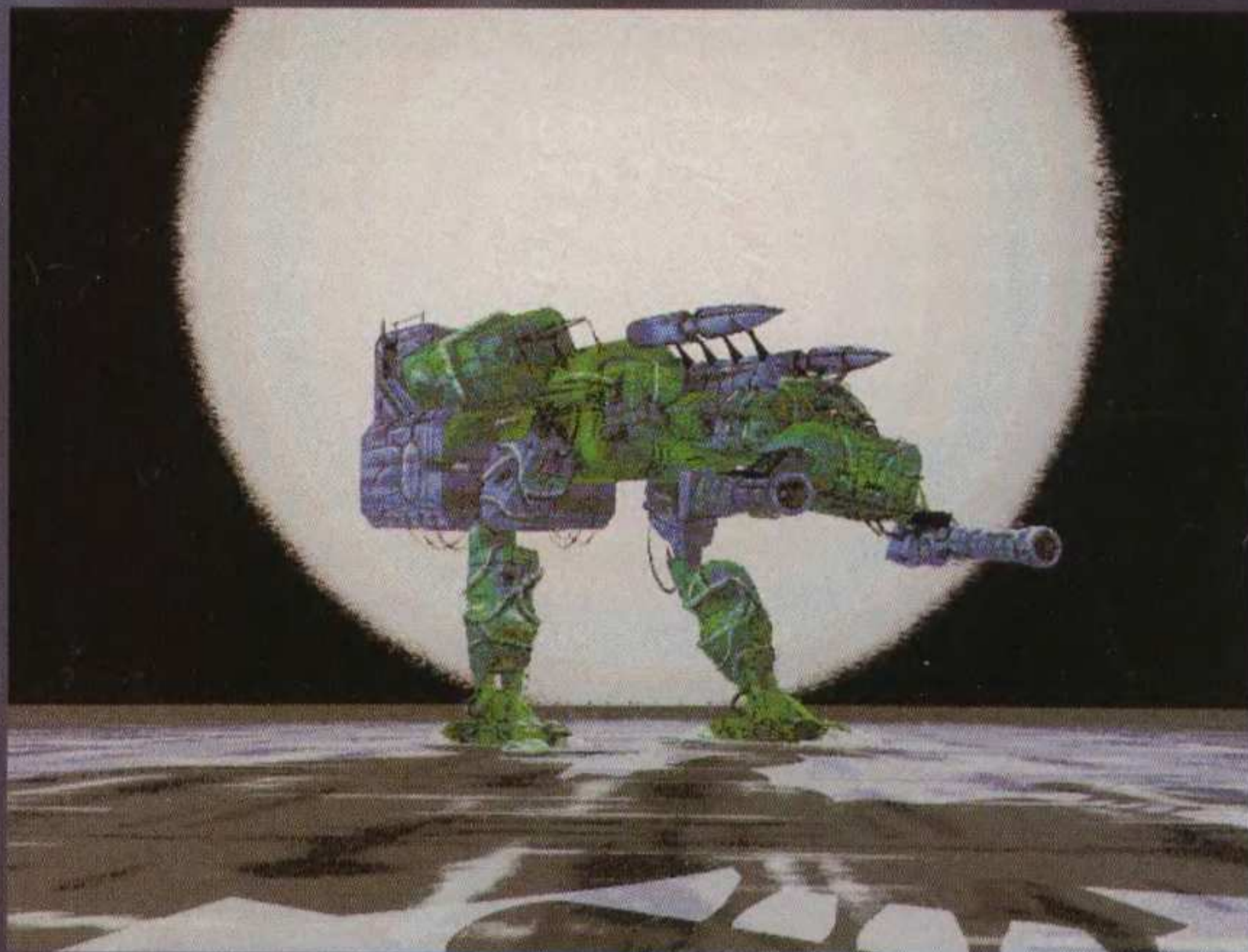


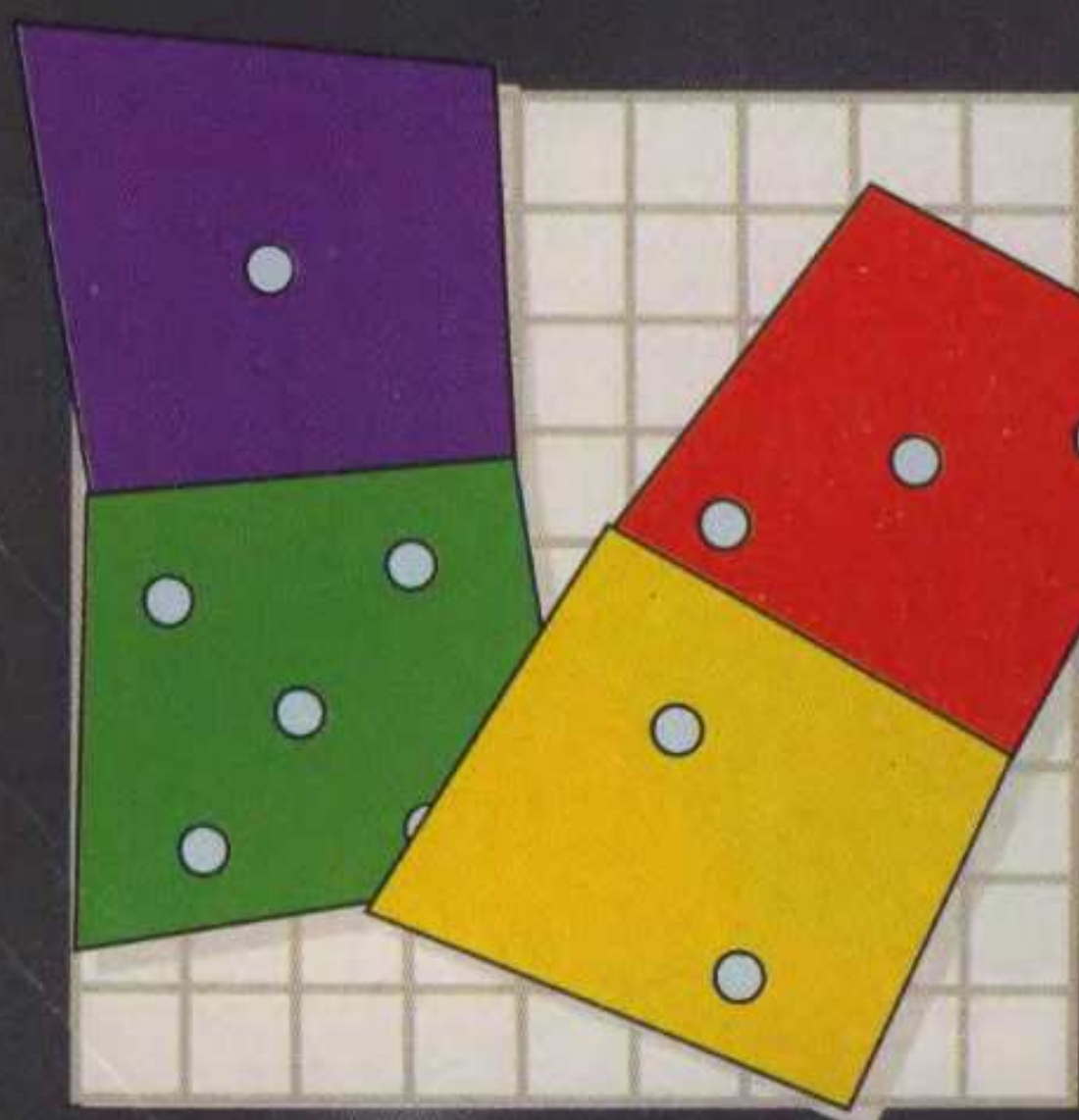
ziemianom udało się zachować z czasów katastrofy statku kolonizacyjnego. Poza nim pozostały mgliste przekazy ustne, którym od początku nie dawałem wiary. Najważniejszy stał się więc dla mnie dziennik Alfebryka. W nim znalazłem zarys początków nowej ludzkiej cywilizacji, tak daleko od Ziemi.

Oto jak towarzysz Alfebryk wspomina tamte czasy:

**8 SIERPNI
A.D. 2927**

Teraz na moich barkach spoczął ciężar dźwignięcia ludzkiej rasy z kolan, ze stanu totalnej nędzy i upodlenia niegodnego człowieka. Wiele już zrobiono. Nie trzeba chronić się w prymitywnych szałasach i wegetować — trwać z dnia na dzień, jak nasi przodkowie. Oni byli obdarzeni niesamowitą wolą walki. Czy i ja podołam zadaniu, jakie przede mną stało? Ponad





trzysta lat temu dziób naszego statku zarył się na prawie 50 m w piaskowy klif ciągnący się przez pół kontynentu. Patrząc, jak w zachodzących promieniach późnego lata skała, która przyniosła zagładę naszej rasie, mieni się i skrzy szkarłatnymi błyskami.

12 SIERPNIA A.D. 2927

Nie tracę nadziei, choć powrót na Starą Ziemię, o czym każdy w skrytości marzy, nie wydaje mi się



realny. Nie teraz. Wszystko co mamy — to trochę zanieczyszczonych, ledwie przetworzonych minerałów, które wydobyl na powierzchnię jedyny sprawny robot górniczy. Za Jeziołem piętrzy się kupa zapomnianego żelastwa — dawno zużytych urządzeń i sprzętów, które może jednak do czegoś się przydadzą. Nie wiem od czego zacząć. Chyba trzeba będzie rozpocząć badania nad nielicznymi relikami przeszłości i rozszyfrować zasady ich funkcjonowania.

14 SIERPNIA A.D. 2927

Moje oko spoczęło na starym profesorze od mate-

matyki, którego zwykłem nazywać z francuska "Cobrin". Lata mojego dzieciństwa minęły już tak dawno, że nie pamiętam czemu Thomas Dempsey zawdzięczał to przezwisko. Jednego jestem pewien, kiedyś był niezły. Miał dość poukładane pod kopułą, aby sumiennie wykonać wyznaczone mu zadanie. Poprosiłem go, aby stał się moim Doradcą Naukowym i pokierował pracami badawczymi. Zgodził się, ale nic za darmo — jego współpraca kosztowała mnie piętnaście tysięcy. Na szczęście nie była to wygórowana cena.



Jeszcze tego samego dnia prace ruszyły. Dempsey okazał się świetnym organizatorem i pod wieczór jego ekipa przystąpiła do rozkładania na części robota górniczego (Miner droid) i uszkodzonego satelity badawczego (Satellite). Nie miałem dużych nadziei. Przebicie się przez trzy wieki rdzy nie będzie proste.

15 SIERPNIA A.D. 2927

Niesamowicie. Cobrin poznał już zasadę budowy sztucznego satelity. Mówi, że to banalne, ale nad robotem górniczym będzie musiał posiedzieć trochę dłużej. Zorganizowałem ekipę, która zajęła się budową kopii satelity z dostępnych materiałów. Nie było tego dużo. Dopóki nie uruchomimy większej liczby kopalni, będzie kłopot z surowcami. Kilkanaście godzin później gotowy był już pierwszy zwiadowca. Podczas gdy prace nad kolejnym zbliżały się ku końcowi — nasz pierwszy "kosmiczny pojazd" został wy-

slany w przestrzeń, w kierunku jedynego widocznego na niebie księżycy — Apollo. Późno w nocy wysłaliśmy jeszcze drugi obiekt. Jego celem była niebieska planeta Zeus, która, zdaniem naukowców, nada się do zamieszkania.

16 SIERPNIA A.D. 2927

Brak danych z Apollo. Drugiego satelitę chyba straciliśmy. Naukowcy z Obserwatorium kontrolowali jego lot do momentu, gdy podryfował w kierunku jakiejś innej odległej galaktyki. Początkowa euforia osłabła. Na szczęście Cobrin zakończył prace nad robotem-górnikiem. To pocieszające, będziemy mieli z czego budować satelity...

Tylko po co? Dempsey powiedział, że coś poradzi, ale przecież nikt nie jest wszechmocny (...) Myliłem się, on jest cudotwórcą. Prace nad urządzeniem przenoszącym (Sat. Carrier) zostały podjęte dziś późnym wieczorem.

17 SIERPNIA A.D. 2927

Nareszcie! Co za ulga. Satelita krążący nad powierzchnią naszego księżycy wykrył obfite złoża



minerałów. Brzmi to obiecująco, ale jak po nie sięgnąć? Chyba jeszcze długo nie będziemy mogli wykorzystać zasobów Apollo. Póki co, zaczęliśmy rozbudowę naszej bazy. Nowe pomieszczenia mieszkalne, farma genetyczna, a w planach boisko i sala koncertowa.

18 SIERPNIA A.D. 2927

Po południu złożyliśmy wreszcie do kupy pierwszy Przenośnik i po załadowaniu nań satelity — wysłaliśmy w kierunku Zeusa. Na jego pokładzie znalazł się pierwszy człowiek — Jack Benson. Jego odwaga jest ogromna. Podobnie jak wymagania finansowe. Zażądał 25 kawałków za swoje usługi. Kasa się kurczy, ale to są niezbędne wydatki. Na szczęście powoli zaczęło przybywać wartościowych minerałów — ruszyła produkcja robotów górniczych. Wszyscy chcą asystować przy ich konstruowaniu, ale

przyda się nie więcej niż dziewięć sztuk, więc nie ma sensu marnować surowców.



19 SIERPNIA A.D. 2927



Dempsey zaszył się w Labo i pracuje na najwyższych obrotach. Wkrótce ma powstać projekt bazy górniczej, którą chcielibyśmy założyć na Apollo. Od Zeusa nic nie słysząc, ale nie to mnie

Oto planety (wraz z księżycami), które występują w Reunion.

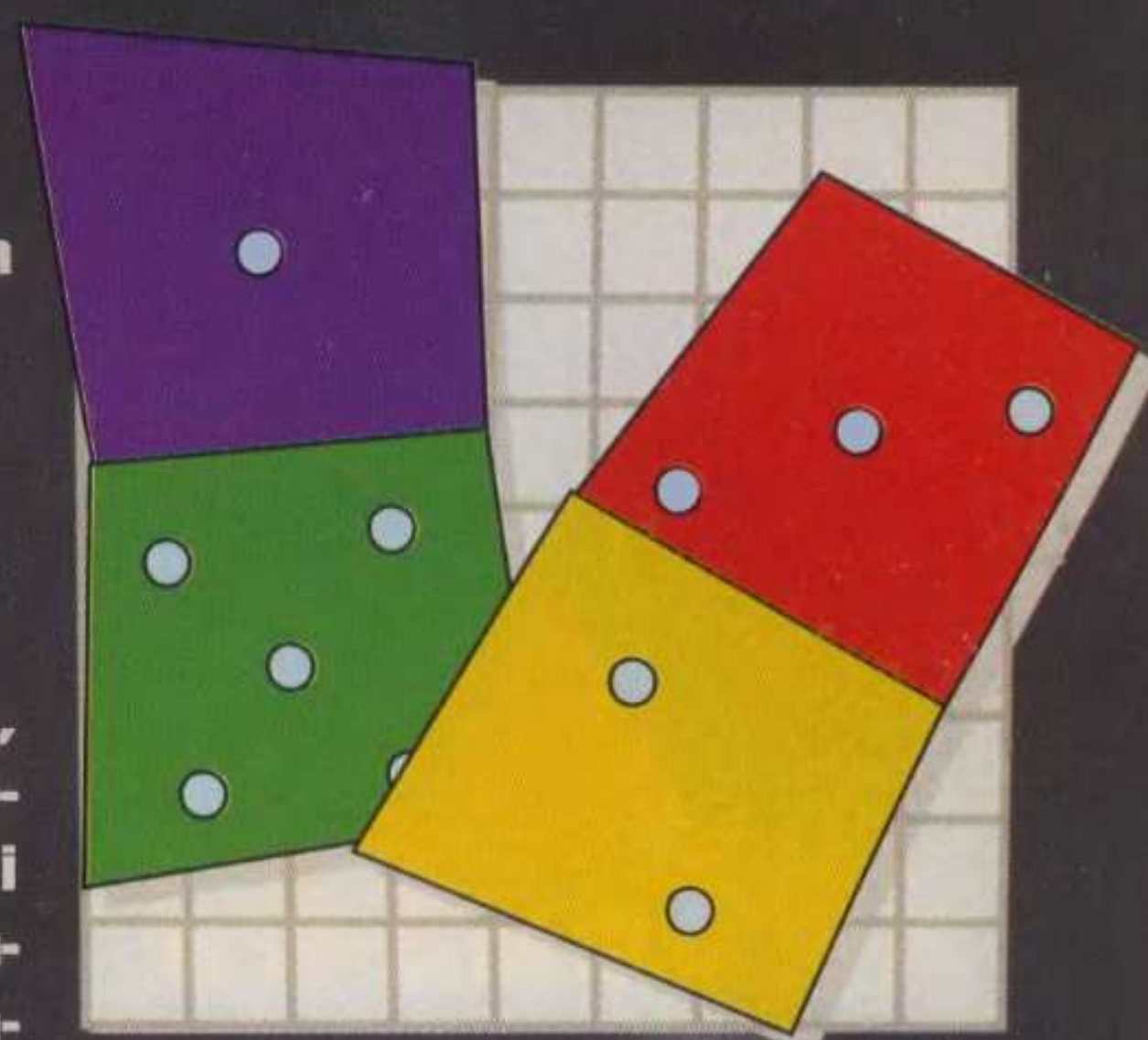
"A" oznacza, że glob nadaje się do zamieszkania;
"M" — można wydobywać tam surowce mineralne.
Tabelka przedstawia tylko sześć (z ośmiu) systemów
planetarnych. Ułatwienie ma przecież tylko pomóc w
podboju galaktyki, a nie załatwić sprawę za gra-
cza...

System	Planet	Moon
Amnesty (Sys. 1)	Amnesty 1	Explorer Ranger Venyera
		Arianne Mariner Mir (A/M)
		Vostok (A)
	Amnesty 2 (M)	East West Aldrin
		Armstrong Einstein Gallilei (M)
		Hartman (A) Kepler (A/M) Russel (A/M) Wright (A)
	Amnesty 3	Barada (M) Nikto Apollo (A/M)
		Ithaca (M) Kyclops Odysseus
		Penelope (A/M) Siren (A)
	Klatoo	
	New Earth (A/M)	
	Zeus	
Phoenix (sys. 2)	Phoenix 1 (M)	
	Phoenix 2 (A/M)	
	Phoenix 3 (A/M)	Moon 1 Moon 2 (A)
	Phoenix 4	Moon 1 (A/M) Moon 2 Moon 3 Moon 4
Mirach (Sys. 3)	Phoenix 5 (A/M)	Moon 1 (A)
	Mirach 1	
	Mirach 2 (A/M)	Moon 1 Moon 2
	Mirach 3 (A/M)	Moon 1 (A) Moon 2
	Mirach 4 (M)	Moon 1 (A/M) Moon 2 Moon 3 Moon 4 (A)
		Moon 5
	Mirach 5	Moon 1 (A) Moon 2*** Moon 3 (M) Moon 4

pięć księżyców wygląda
obietująco.

**20 SIERPNIA
A.D. 2927**

Wrócił Jack. Nie żałuje,
że zaryzykował. Zabrał ko-
lejne cztery Przenośniki i
uzupełnił do pięciu zapas sa-
telitów. Trzeba będzie posta-
rać się o nowe. Baza górni-
cza (Miner Station) gotowa



do budowy. Będzie trzeba
niewyobrażalnego nakładu
sił i materiałów — to nasza
największa na razie inwe-
stycja. Aż boję się pomyśleć,
skąd weźmiemy budulec do
stworzenia jakiejś jednost-
ki transportowej, która wy-
niesie bazę na orbitę Apol-

Antares (Sys. 4)	Antares 1		
	Antares 2 (A/M)	Moon 1 (A) Moon 2 (M) Moon 3	
	Antares 3 (A/M)	Moon 1	
Orionis (Sys. 5)	Orionis 1	Moon 1 (M) Moon 2 (A)	
	Orionis 2 (A/M)	Moon 1 (A) Moon 2 Moon 3 Moon 4 (A) Moon 5	
	Orionis 3 (A/M)	Moon 1 Moon 2 Moon 3	
	Lyrae (Sys. 6)	Lyrae 1	
		Lyrae 2 (A/M)	Moon 1
		Lyrae 3 (A/M)	Moon 1 (A) Moon 2 Moon 3 (M) Moon 4 (A)
		Lyrae 4 (A/M)	Moon 1 Moon 2
		Lyrae 5 (A/M)	Moon 1 (M) Moon 2 Moon 3 (A/M) Moon 4 Moon 5 Moon 6 (M)
		Lyrae 6	Moon 1 Moon 2
Lyrae 7 (A/M)		Moon 1 (M)	

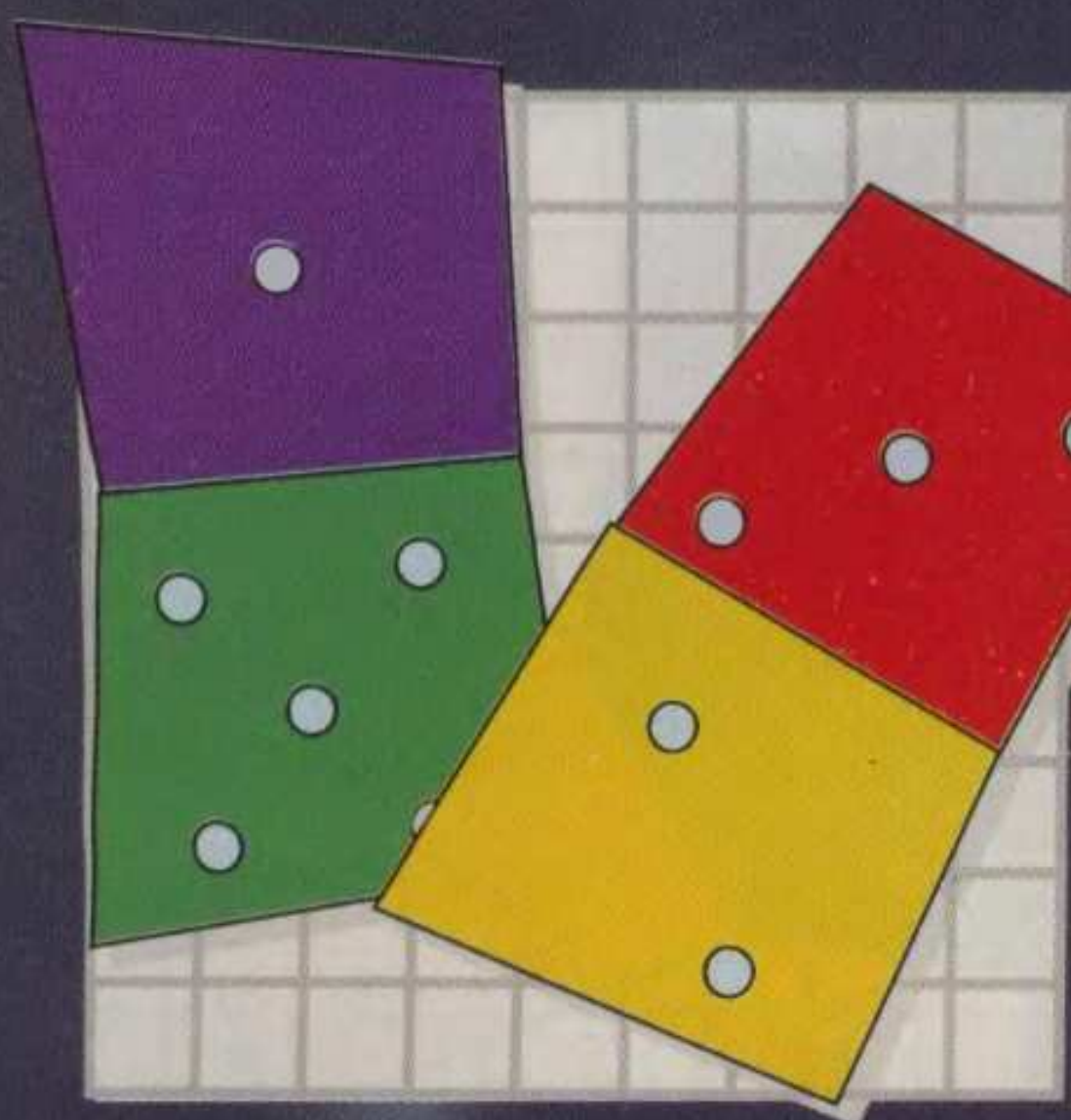
*** Nazwa drugiego księżycy w systemie Mirach na
planecie Mirach 5 powinna zapewne brzmieć Moon
2, jest jednak — Moon. Wynika to chyba z błędu
występującego w programie.

martwi. Zastanawiam się,
jak przedostać się przez
pięćsettyśięczną przepaść?

Jak przebyć prawie pół mi-
liona kilometrów, dzielą-
cych nas od Apollo? Wiesz-

rem przyszła oczekiwana
wiadomość od Bensona. Na-
sze nadzieje nie okazały się

plonne. Co prawda na Zeu-
sie jest zbyt dużo wody, aby
się tam osiedlić, ale jego



lo, a później na jego powierzchni. Cobrin nie spoczął na laurach. Myśli o jednostce zdolnej oderwać się od ziemi z tak dużym obciążeniem. Daje z siebie wszystko, ale widzę, że jest na granicy wytrzymałości. Sypia jeszcze mniej ode mnie — po dwie, trzy godziny na dobę.

22 SIERPNIA A.D. 2927

Wczoraj po raz pierwszy zaniedbałem swój dziennik. Odbędzie się uroczystość z okazji odkrycia nowej planety w naszym Układzie Słonecznym. Nazwalimy ją Amnesty 1. Nie przyszło nam do spracowanych głów nic bardziej oryginalnego. Astronomowie podejrzewają obecność jeszcze co najmniej dwóch dużych ciał niebieskich w naszym układzie. Jak tylko Benson wróci ze swego ostatniego zadania, wyślemy go w kierunku "nowej planety". Mamy pięć kolejnych Przenośników i kilkanaście nowych satelitów. Chyba wystarczy. Jutro skoncentruję wysiłki na budowie kolonii górniczej. Chcę, żeby była gotowa, zanim Dempsey eksploduje pomysłem na jej przetransportowanie.

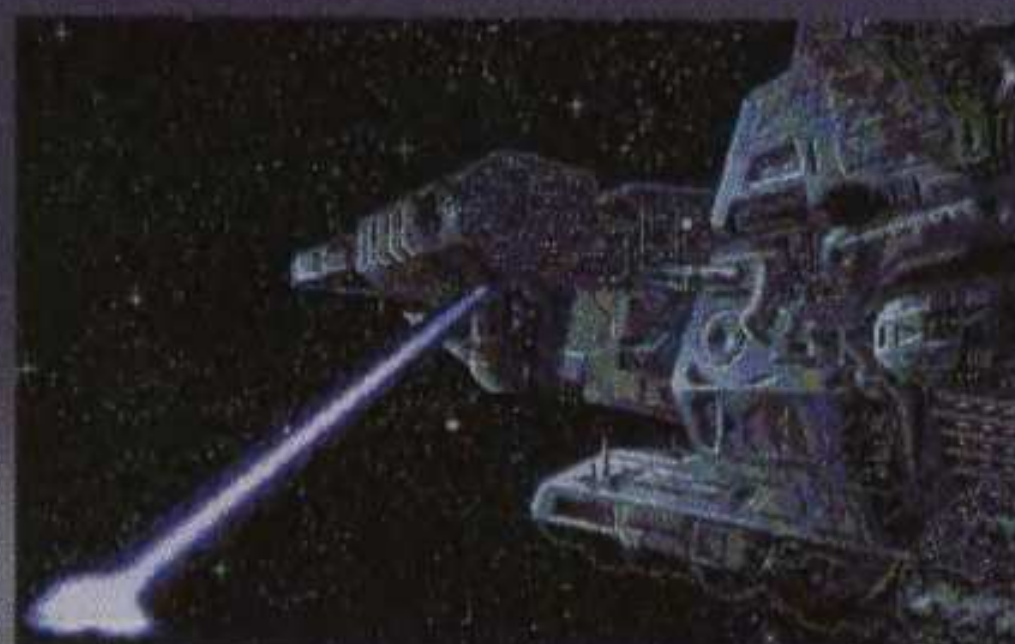
24 SIERPNIA A.D. 2927

Teraz już chyba w ogóle będę pisał rzadziej. Każdą wolną chwilę poświęcam na sen — a nie mam ich wiele. Rankiem wrócił Jack. Przywiózł fascynujące wieści o księżycach Zeusa. Trwają analizy danych zarejestro-

wanych przez przyrządy, ale już wiadomo, że być może kilka z nich nadaje się do zamieszkania. Podniecony tym pomysłem Dempsey znowu zabrakł się do pracy i właśnie przed chwilą otrzymałem plany statku transportowego (Transfer Ship). Geniusz. Prostota i funkcjonalność. Należy mu się trzydniowy urlop.

25 SIERPNIA A.D. 2927

Dziś wieczorem gruchnęła wieść, że nasz najbliższy sąsiad Apollo będzie naszą pierwszą kolonią. Jego środowisko jest idealne. Zabraliśmy się za budowę transportowca, oszczędzając równocześnie surowce (szczególnie



Detoxin) na skonstruowanie bazy dla pierwszych górników. Rozpoczęliśmy ogromne prace wydobywcze. Powstaje siedem nowych kopalni. Produkuje też siedem nowych robotów górniczych.

To powinno przyspieszyć wydobycie. Musiałem znowu wydać dużo pieniędzy.

Zatrudnienie budowniczego pociągnęło za sobą wydatek 26 tysięcy. Elanor Brady sprawuje się jednak bez zarzutu. Pod jej czujnym okiem szybko powstają kolejne obiekty. Czekają nas kilka pracowitych dni.



28 SIERPNIA A.D. 2927

Naukowcy z obserwatorium znowu stanęli na wysokości zadania. Po południu poznaliśmy nowego towarzysza naszych zmagania z naturą. Jest nim Amnesty 2 — piąta planeta naszego układu. Wiadomo już na pewno, że księżycy Zeusa — Ithaca i Penelope są bogatymi złożami surowców mineralnych. Na razie mamy problem z założeniem pierwszej bazy na Apollo. Wczoraj Dempsey wrócił z urlopu i zniknął w chłopcach Uniwersytetu. Podobno zgłębia tajniki elektroniki i fizyki. Jemu nigdy za mało.

4 WRZEŚNIA A.D. 2927

Nie minął jeszcze tydzień od sensacyjnego odkrycia, a już wiadomo jak wygląda szóstą planetą układu —

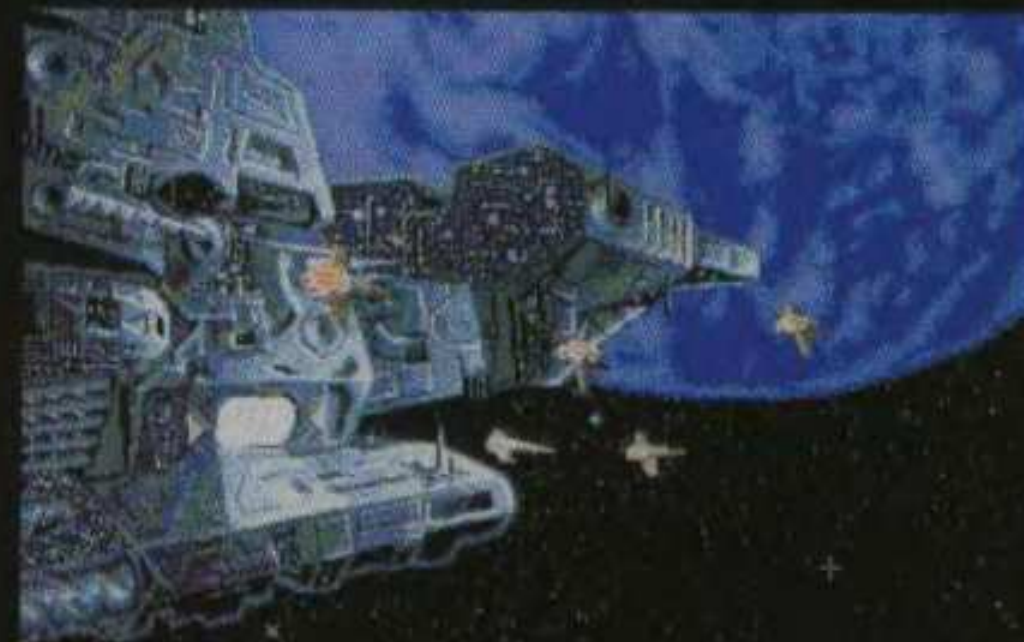


Amnesty 3. Już niedługo powinniśmy zająć się budową bazy górniczej. Nowy statek odbył już kilka próbnych lotów. Odwiedzałem na jego pokładzie równinne tereny Apollo. Nowa Ziemia wydaje się z niego taka niepozorna. A jednak, żyje na niej i pracuje kilka tysięcy żywołów, których jedynym pragnieniem jest powrócić do starego Domu. Ale czy będziemy w stanie odnaleźć go wśród czterech wymiarów Kosmosu?

20 WRZEŚNIA A.D. 2927

Wydobycie minerałów trwało dłużej niż zakładałem, ale dziś definitywnie

przystąpiliśmy do budowy naszej pierwszej pozaziemskiej bazy. Wszyscy wkładają w to dużo serca. Pracujemy na trzy zmiany. Powinniśmy skończyć nasze dzieło za parę dni — jeśli nie stanie się coś nieprzewidzianego. Obserwatorium codziennie podaje nowe wiadomości. Wiele księżyców nadaje się do zamieszkania, a jeszcze więcej obfituje w oblecujące minerały.



25 WRZEŚNIA A.D. 2927

Statek z ładunkiem gotów do odlotu, ale na razie świętujemy kolejne odkrycie. Tym razem jest to Jade. Pokryta dżunglą planeta, o której naukowcy szepczą z tajemniczymi uśmieszkami. Ślady obcej cywilizacji? Nie chce mi się wierzyć. Prawie trzy tysiące lat istnienia

gatunku homo sapiens na Ziemi nie przyniosło żadnego kontaktu z innymi rasami. Czyżbyśmy mieli być wybrańcami? A może to ślad Explorera 1, który kiedyś podróżował w tym kierunku? Jeszcze za wcześnie na spekulacje. Póki co wysyłam tam Jacka, niech zrobi użytek ze swoich zwiadowców.

**27 WRZEŚNIA
A.D. 2927**

Na błękitnym porannym niebie długo utrzymywała



cie. Tylko jak? Może wysłać drugą bazę? W dziwny sposób utraciliśmy kontakt z satelitami wysłanymi nad Jade. Czyżby planeta ta kryła jednak jakieś tajemnice?



**4 PAŹDZIERNIKA
A.D. 2927**

Po niedawnych studiach nad starymi podręcznikami Dempsey nabrał nowej wiary w swoje siły. Rozwiązał moje problemy niemal jednym pociągnięciem ołówka na desce kreślarskiej. Nasza dyskusja nad planami pozaziemskiej kolonii (Colony) toczyła się niemal do świtu. Projekt jest teraz doskonały. Trzeba tylko zadbać o jego wykonanie.

**7 PAŹDZIERNIKA
A.D. 2927**

Dzisiaj powstał model centrum dowodzenia kolonią (Colony Control Centre). Dempsey stwierdził, że gdyby nie jego pobyt na Uniwersytecie, nie posunęlibyśmy się nawet o krok. Ciągłe zachwycalibyśmy się prymitywną bazą górniczą. Dzięki nieocenionemu Cobrinowi możemy pokusić się o stworzenie międzyplanetarnej cywilizacji. Nie będzie to jednak proste. Wstępne koszty szacuję na ok. 100 tysięcy kresytów. Tyle będzie potrzeba na stworzenie czło-

wiekowi warunków bytu w jednym tylko miejscu.

**12 PAŹDZIERNIKA
A.D. 2927**

Parę dni temu wysłałem Bensona, aby osobiście poleciał na patrol nad Jade. Teraz emocje już opadły, ale przedwczoraj piliśmy na umór — nie jesteśmy sami w tym Układzie Słonecznym. Humanoidalni Jaanosianie mają chyba przyjacielskie usposobienie. W każdym razie nie wydają się być zaskoczeni naszą obecnością. Może mają też kontakty z innymi rasami? Nie wiadomo, ich język jest kompletnie niezrozumiały. Pracujemy nad tłumaczem.

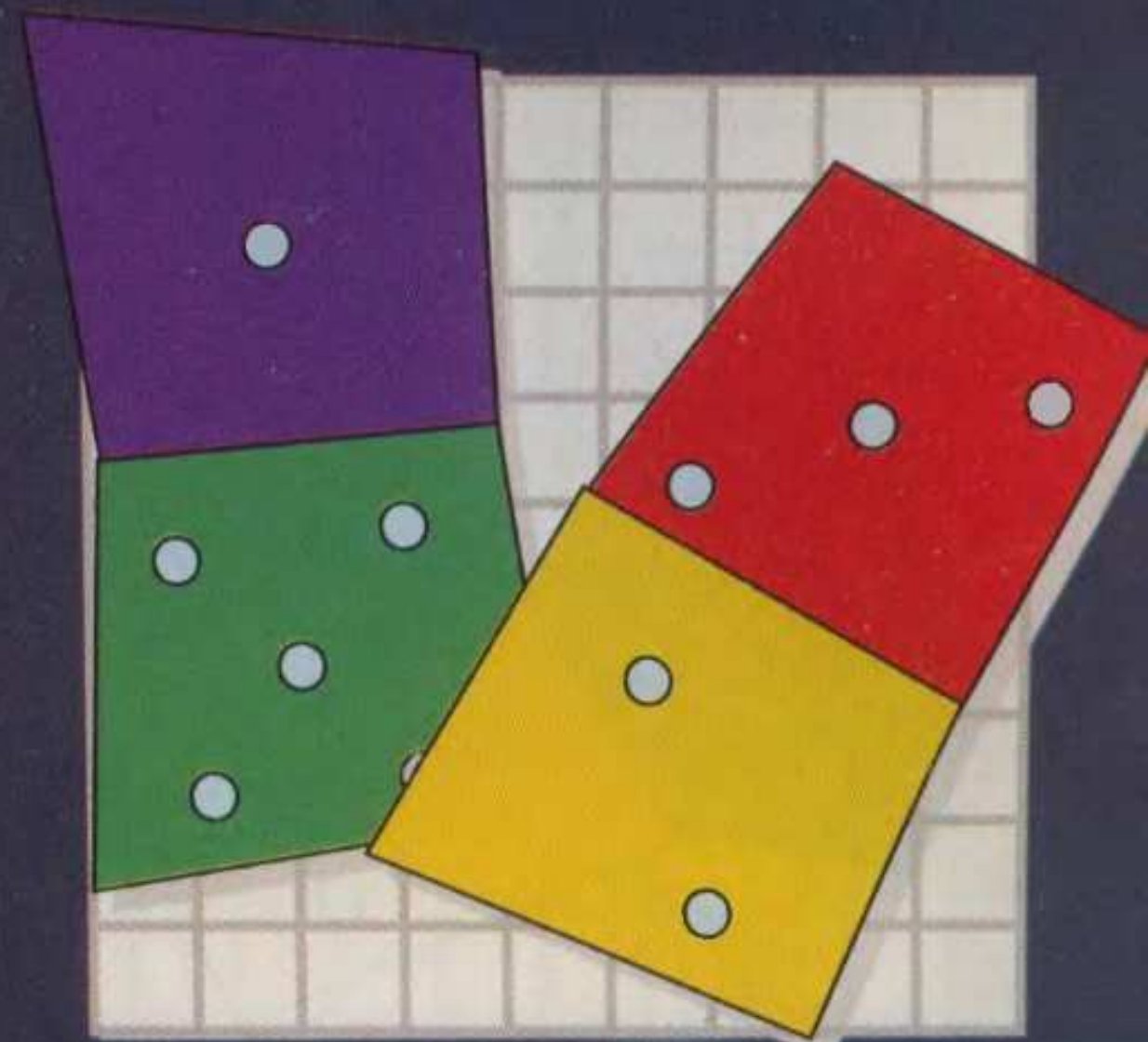


**15 PAŹDZIERNIKA
A.D. 2927**

Dempsey skonstruował



wczoraj komunikator. Dzisiaj sam pomagałem dokręcać ostatnią śrubkę w jego mechanizmie. Zależy mi na bezbłędnym działaniu tego urządzenia. Jak tylko uporam się z bieżącymi sprawami, wybieram się na Jade, aby osobiście spotkać się z przedstawicielami tamtej rasy. Nie nastąpi to szybko, może dopiero za parę tygodni.



**20 PAŹDZIERNIKA
A.D. 2927**

Krążą plotki, że Jaanosianie nie są jedyną obcą rasą w tym zakątku galaktyki. Co więcej, Wagner doniósł mi, że barman z Kosmicznej Tawerny pod Terminatorem gościł przybysza z innego systemu słonecznego. Teraz uwierzę już we wszystko. Tym bardziej, że nasi astronomowie odkryli jeszcze jedną planetę układu — Klatoo.

To niestety wszystko co znalazłem w pamiętniku towarzysza Alfebryka. Coraz rzadsze i bardziej lakoniczne zapisy, a w końcu całkowity zanik twórczości. Cóż, szkoda, że nie więcej...

Właśnie się dowiedziałem, że Laboratoria Informatyczne Nowej Ziemi pracują nad pierwszą grą komputerową na tej planecie. Oczywiście, będzie ona oparta na faktach z dziejów systemu Amnesty. Nigdy byście nie zgadli, jaki będzie tytuł tego dzieła...

McSon



REUNION

Grandslam 1994
Strategiczna
Amiga, IBM PC

Grafika		90%
Dźwięk		95%
Grywalność		99%
Pomysł		80%
Ogółem		95%

**1 PAŹDZIERNIKA
A.D. 2927**

Dzisiaj zaczął kursować regularny prom między Nową Ziemią a Apollo. Na razie zero pasażerów. Ładownie wypełnione dziesiątkami ton rudy. Nie jest tego mało, ale przyznam, że oczekiwałem więcej. Trzeba koniecznie zwiększyć wydoby-

PRECZ Z KOMUNĄ!



JEŚLI NIEKTÓRE NIE PRZEMYŚLANE POSUNIĘCIA OBECNEGO RZĄDU DENERWUJĄ NAS, MOŻEMY SIĘ POCIESZYĆ — KIEDYŚ BYŁO ZNACZNIE GORZEJ. SWEGO CZASU LUDZIE NIE TYLKO BUNTOWALI SIĘ PRZECIW WŁADZY. LUDZIE WALCZYLI Z WŁADZĄ. I WIELU W CZASIE TEJ WALKI ZGINĘŁO...

"Dawno, dawno temu, w Polskiej Rzeczypospolitej Ludowej..." — tak by się mogła zaczynać nasza opowieść. Dla większości młodych komputerowych entuzjastów, przyzwyczajonych do batorów Milky Way (wiedziałem, że będzie pływali) lub sympatycznych, dobrze odżywionych kotków (twój kot kupowałby Whiskas...) — stare czasy PRL są niemal tak samo odległe jak bitwa pod Grunwaldem. Jedyne różnica jest taka, że wszędzie można spotkać ludzi, którzy PRL pamiętają, podczas gdy nie udało mi się znaleźć nikogo, kto by pamiętał zmagania Jagielly z Krzyżakami...

Dawno, dawno temu... w roku 1939 wybuchła II wojna światowa, rozpętana przez Hitlera i Stalina, którzy na początku podzielili się Polską (sławny dziś traktat Ribbentrop—Molotow).

Potem — tak się jakoś złożyło — dawni sojusznicy obrócili się przeciw sobie. Wygrał Stalin. Nie ludziemy się, że dzięki "przodującej radzieckiej technice"... Po prostu miał szczęście władać wielkim krajem. Słowiańska zaciętość całego narodu rosyjskiego zagrożonego eksterminacją, pomoc aliancka, General Mróz, ogromne przestrzenie kraju — to wszystko uratowało bolszewików od zguby.

W nagrodę za swoją ofiarność Armia Czerwona otrzymała północną część Prus Wschodnich (okręg Kaliningradzki), a Związek Radziecki de facto sięgnął do Łaby. Stalinowi udało się więcej niż carom rosyjskim. Okupował wschodnią część Niemiec, Polskę i kilka innych krajów, tzw. socjalistycznych.

Teoretycznie, socjalizm był ustrojem stworzonym dla ludzi

pracy. Wszystkim pracującym, a już szczególnie robotnikom i chłopom, ustrój ten obiecywał wspaniałe życie. Najpierw była gorączka odbudowy kraju ze zniszczeń wojennych. Ludzie dawali z siebie wszystko. Przy okazji nie obešlo się bez błędów i głupich decyzji. W efekcie, mieszkańcy Krakowa i Warszawy delektują się spaliniami wydzielanymi przez huty ulokowane niedaleko ich miejsc zamieszkania...

Potem była walka o wykonanie kolejnych planów pięcioletnich. Ministerstwa ustalały cenę majtek sprzedawanych przez gminny sklepik w Moczymordach Górnych. Centralizacja miała zapewnić wszystkim odgórne szczęście. Niby wszystkim żyło się lepiej, tak przynajmniej twierdziła Partia — rzekomo organizacja ludzi pracy, faktycznie zaś azyl dla

politycznych cwaniaków. Gierek wziął liczne pożyczki z zagranicy i pojawiło się w sklepach sporo towarów (na przykład Coca-Cola...). Dlatego teraz spłacamy zagraniczne długi.

Na dłuższą metę okazało się jednak, że nie tylko zepsute przez huty powietrze, czy niewystarczająca ilość Coca-Coli mogą być powodem społecznego niezadowolenia. Otóż (rzecz dziś niewyobrażalna!) okazało się, że w sklepach nie ma towarów, lub (co już dziś łatwo sobie wyobrazić) są bardzo drogie. Ludzie zarabiali wciąż te same pieniądze, coraz trudniej było im związać koniec z końcem. Rozpoczęły się kłopoty gospodarcze i społeczne perturbacje. Trzeba było stać w kolejkach po chleb.

Nie dziw, że poczynania władzy nie podobały się ogółowi. Po wielu nieudanych wybuchach

niezadowolenia społecznego (1956, 1970, 1976) przyszły pamiętne strajki w sierpniu 1980 r. Tym razem natężenie akcji i determinacja społeczeństwa były tak wielkie, że władza musiała się ugiąć. Owi robotnicy i chłopci, którzy teoretycznie w Polsce rządzą, dopiero wtedy wywalczyli sobie własny, niezależny związek zawodowy — "Solidarność". Dzięki temu robotnicy mogli się wreszcie bronić przed wyzyskiem "robotniczego" rządu!

Niestety, na wschodzie mieliśmy wtedy wielkiego kosmatego Niedźwiedzia. Jemu na pewno nie podobało się to, co działo się w Polsce. Wtedy generał Jaruzelski postanowił cofnąć wskazówki zegara historii i zmusić naród do uległości. W pamiętną niedzielę, 13 grudnia 1981 r., radio i telewizja nadały przemówienie generała oznajmującego wprowadzenie stanu wojennego na terenie całego kraju. Władzę przejęła Wojtkowska Rada Ocalenia Narodowego (zwana popularnie WRON-ą). Później tworzone — niby spontaniczne — Obywatelskie Komitety Ocalenia Narodowego.

Dziś żyjemy w nieco innej, bardziej komercyjnej i chyba lepszej rzeczywistości. Rok 1980 czy 1981 to już historia. Gry historyczne stanowią sporą część dorobku programistów. Szczęśliwie znaleźli się w kraju ludzie historią zafascynowani, którzy potrafili programować. W efekcie mamy grę Solidarność. Została ona wydana przez California Dreams — mimo wybitnie amerykańskiej nazwy, firmę wybitnie polską. Jest to produkcja eksportowa, o czym świadczą chociażby angielskie napisy. W istocie gry firmy California Dreams (np. znany Block-Out) były sprzedawane w USA.

Gra posiada wiele opcji graficznych — od CGA i Herculesa po standardową dziś kartę VGA. Niestety, screen tytułowy w wersji VGA wyglądał tak okropnie, że zmuszony byłem przedstawić go tutaj w wersji EGA. Na szczęście sama gra chodziła w trybie VGA bez zarzutu.

Grafika tej gry jest na bardzo wysokim poziomie. Musimy bowiem pamiętać, że jest to program z początku 1991 r. — wtedy nie było mowy o animacjach, digitalizowanej mowie, intro, itp. Sam interfejs jest prosty, ale estetyczny. Bardzo ładne klawisze, niezła grafika, oryginalne pomysły,

proste i czytelne komunikaty prasowe lub telewizyjne (dla przypomnienia: prezentowana w grze "Trybuna Ludu" była dziennikiem należącym do Przewodzącej Partii i — nie wiedzieć czemu — nazywała sama siebie organem Partii, co może budzić niezdrowe skojarzenia...). Pamiętajmy — był to rok 1991. Pod względem jakości ta gra nie ustępowała produkcjom zagranicznym!

Zaczynamy 13 grudnia 1981 r. Mamy kraj podzielony na 7 regionów: Pomorze, Wielkopolska, Dolny Śląsk, Górny Śląsk, Małopolska, Mazowsze i region północno-wschodni. Komuna wszędzie jest górą, pieniądze, sympatycy, działacze — wszystko w powijakach. Możemy brać się do roboty. W każdym regionie mamy możliwość ustanowić lidera, który będzie podejmował samodzielnie pewne działania. Określa się jego cele (ekonomiczne, polityczne lub mieszane), intensywność akcji (mała, średnia, duża) i stopień ponoszonego ryzyka (mały, średni, wysoki). Aby nam pomóc autorzy zamieścili skrótowe informacje o każdym regionie. Tam, gdzie jest bieda, ludzie mogą porwać żądania ekonomiczne, gdzie indziej — polityczne, itd.

Na liderach świat się nie kończy. W ogóle, świat w tej grze reprezentują dwa sympatyczne państwa — USA i ZSRR — a pionowe flagi z lewej strony ekranu gry pokazują siłę oddziaływania tych potęg na rozwój wypadków w Polsce. Oczywiście, że im więcej poparcia USA, tym lepiej (a im

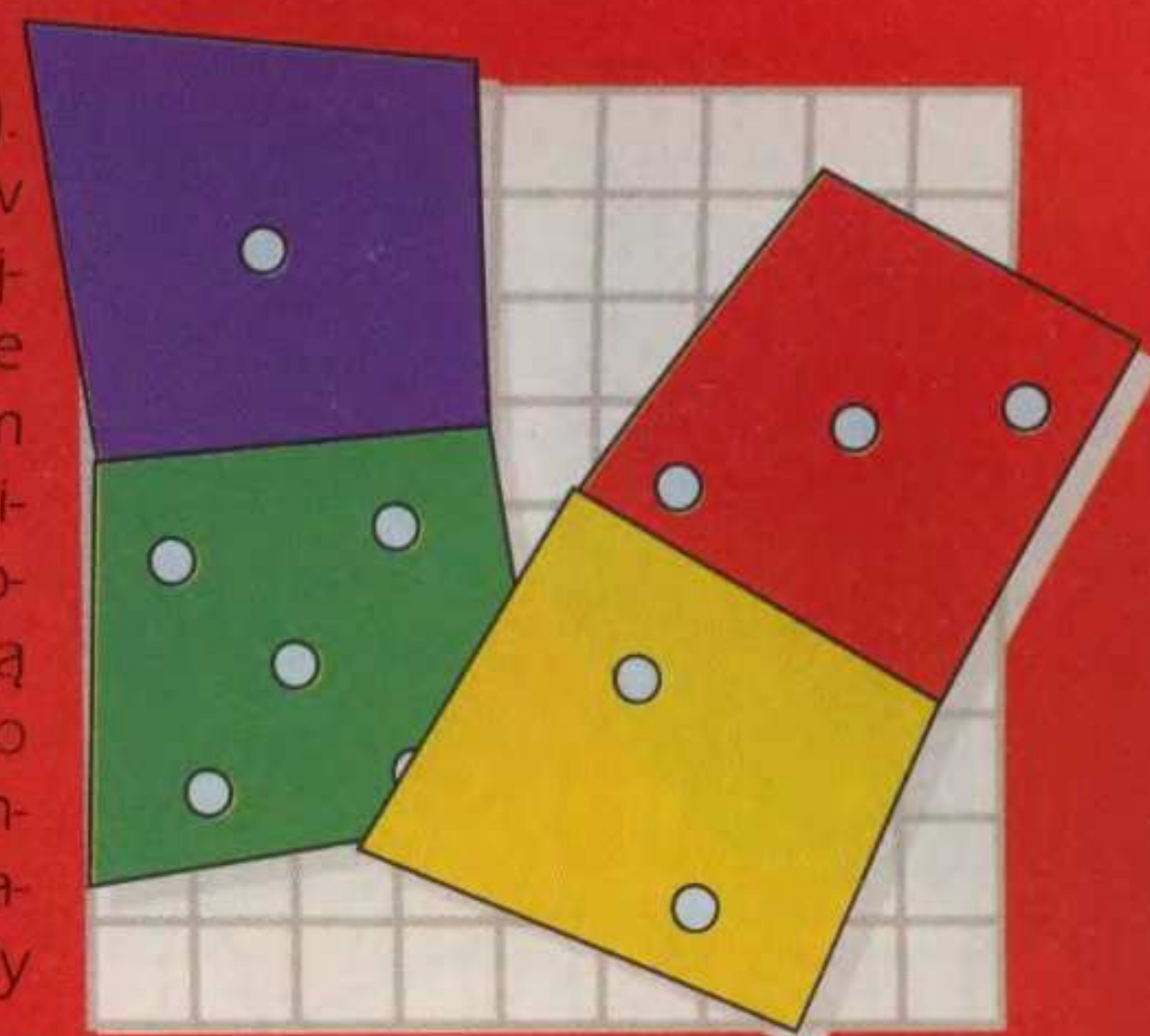
więcej wpływów ZSRR, tym gorzej).

Poza tym, jeśli już jesteśmy w kraju, możemy podejmować najróżniejsze działania, oczywiście jeśli mamy pieniądze (pod tym względem nic się dziś nie zmieniło). Po pierwsze, akcje — jednoznaczne wydarzenia, które mogą być planowane na 5 tygodni do przodu. Akcjami są: wiec, demonstracja, rozrzucanie ulotek, plakatowanie oraz strajk. Z reguły musimy podać cel naszej walki — manifestacja może się odbywać równie dobrze pod hasłem uwolnienia więźniów politycznych, jak zniesienia kartek czy wprowadzenia podwyżek. Od wyboru tematu może zależeć powodzenie naszej akcji.

Następną grupę stanowią działania stałe (Activities). Może to być druk podziemnej prasy, książek lub znaczków pocztowych, działanie radia lub telewizji niezależnej, wspomaganie rodzin osób represjonowanych, strajki głodowe. Na to potrzebne są nie tylko pieniądze i ludzie, ale często także odpowiednie wyposażenie, które trzeba kupić (opcja Buy). Jeśli chcemy wspomóc jakiś biedniejszy region, możemy przerzucić do niego ludzi, pieniądze lub sprzęt (opcja Transport). Na ogół się to udaje, choć czasami transport jest przechwycony przez milicję (w grze napisano o policji, ale przecież w USA nikt nie wie, co to milicja...).

W grze nie ma opcji przyspieszania lub zwalniania czasu. Jest to pewna wada — jeśli wykonaliśmy szybko wszystkie posunięcia, musimy czekać na przeskok daty. Jedna tura trwa tydzień (na komputerze!).

Oczywiście nie możemy tracić z oczu obrazu całości: główna mapa posiada bogactwo przycisków informacyjnych. Na samym dole techniczne Utilities: zapisanie gry, rozpoczęcie nowej, wyjście do DOS, itp. Nieco wyżej okienka TV i prasy, można się z nich dowiedzieć, jaka jest reakcja Partii na nasze działania. Ponad nimi kilka opcji poglądowych: Actions — przedstawienie za pomocą ikon aktualnie prowadzonej w poszczególnych regionach działalności (strajki, ulotki, demonstracje, pomoc, prasa podziemna, radio itp.), ZOMO — liczba oddziałów tzw. bijącego serca Partii, Prisoners — więźniowie polityczni, Real Wage — płaca realna, Shortages — kolejki, Resistance — wola wytrwania (morale narodu), Pres-



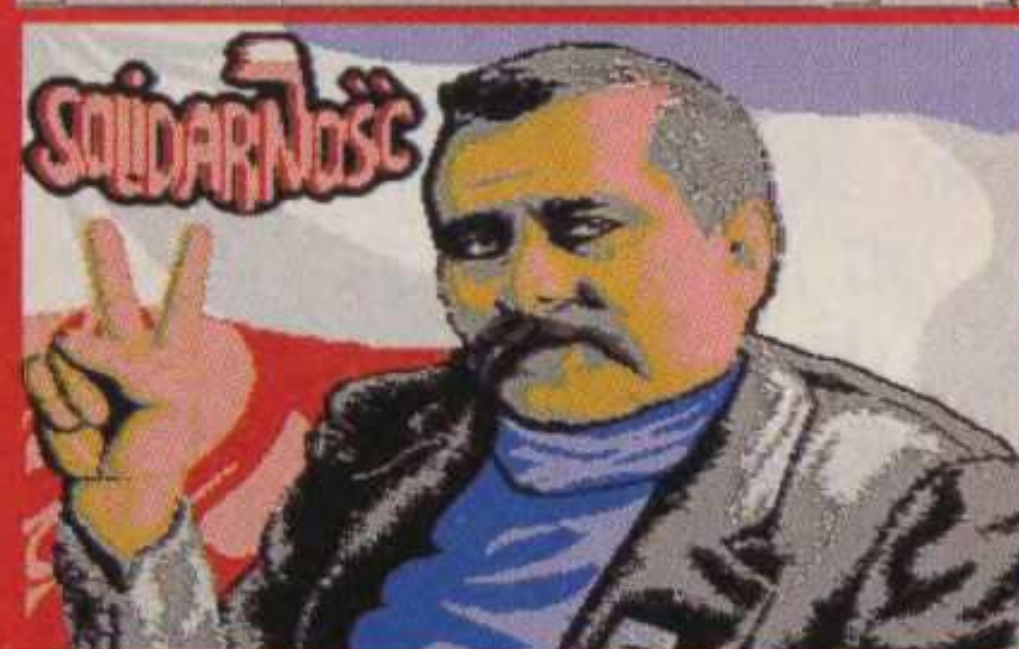
sure — nacisk Partii, Resources — liczba działaczy, sympatyków oraz fundusze, Balance — porównanie potęgi Solidarności i Partii w regionach.

Trzeba grać tak, aby wola wytrwania była wszędzie jak największa. Jednocześnie musimy uważać, aby sukcesy polityczne nie przesłoniły nam gospodarki. Jeśli ludziom będzie się źle żyło, to nasze dokonania nie zostaną docenione. Równie ważne jest więc eliminowanie kolejek oraz zwiększanie realnych dochodów ludności. Na nieszczęście nie możemy sami sterować gospodarką — musimy to wydzierać z gardła komunistom.

Jeśli będziesz dobrze prowadził walkę z komuną — wygrasz. Jeżeli komputer dojdzie do wniosku, że grasz źle — pošle Cię na kombatancką emeryturę. Trudno — zasada gospodarki rynkowej była znana nawet wówczas. Tylko wtedy odnosiła się głównie do działań opozycji...

Grę mogę polecić z czystym sumieniem — mimo swoich trzech lat trzyma się dobrze!

Maciej Warzecha

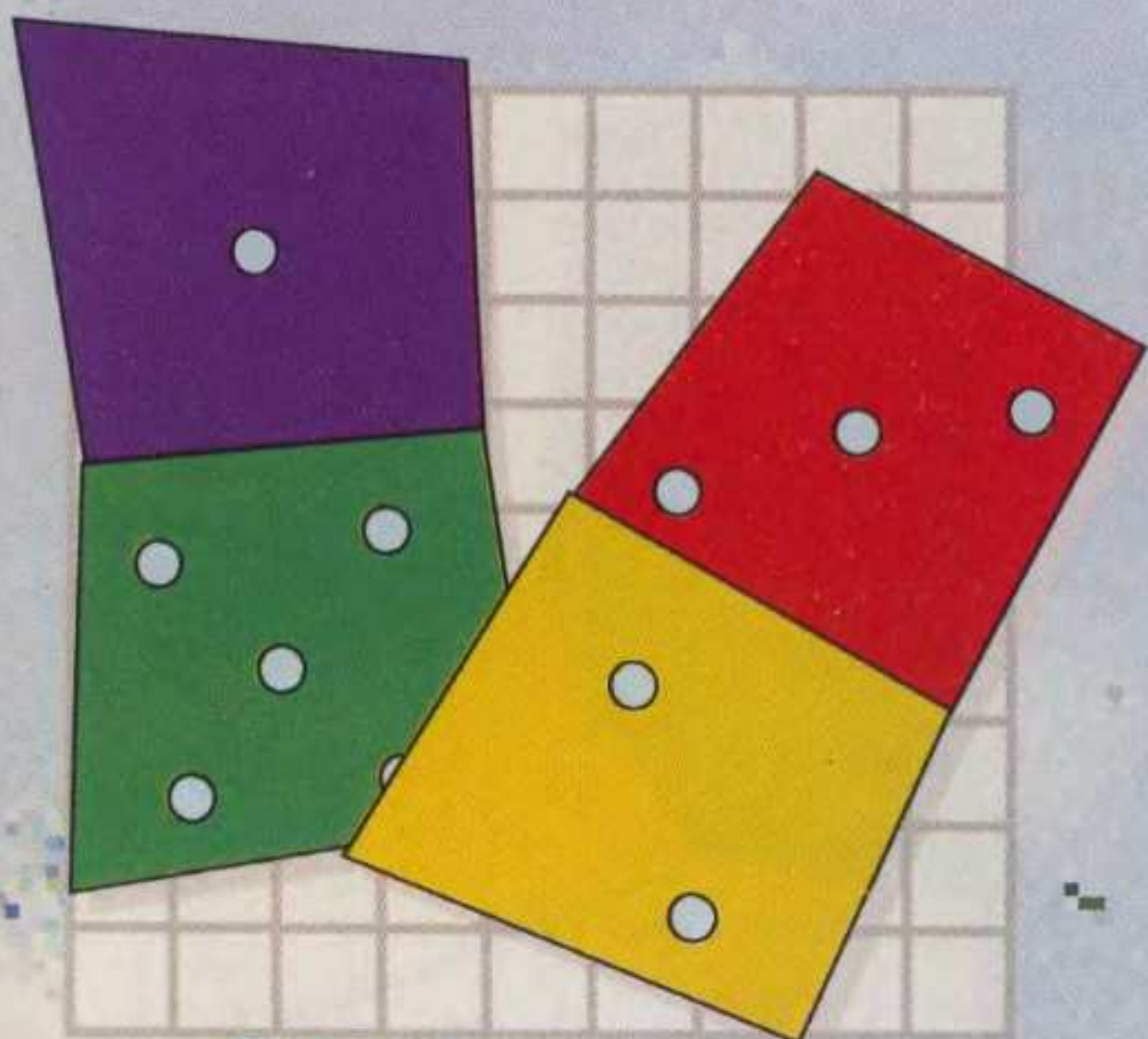


SOLIDARNOŚĆ

California Dreams 1991
Strategiczna
IBM PC

Grafika		70%
Dźwięk		30%
Grywalność		70%
Pomysł		80%
Ogółem		70%

POLOWANIE Z SOKOŁAMI



W 1991 r. ukazał się Falcon 3.0. Był to trzeci program z cyklu gier o F-16. W 1992 r. firma Spectrum Holobyte wydała pierwszy upgrade, czyli Falcon 3.0 Operation Fighting Tiger. Zawierał on trzy nowe scenariusze. Natomiast w lipcu 1993 r. pojawił się nowy, nie do pokonania... MiG 29 Deadly Adversary of Falcon 3.0, też wydany przez Spectrum Holobyte. Lecz to nie koniec. W grudniu 1993 r. na rynek wkroczył F/A-18 Hornet Naval Strike Fighter...

Tematem gry MiG 29 Deadly Adversary of Falcon 3.0 jest służba w wybranej jednostce Rosyjskich Sił Powietrznych. Nie chodzi tu o typowe nabijanie punktów, jak np. w F-117 — celem gracza jest wygranie kampanii poprzez zaliczanie serwowanych przez program misji.

Kampania jest podzielona na kolejne dni zmagania. Program przydziela cztery misje dziennie: o godz. 6.00, 12.00, 18.00 i 23.00 (misja nocna, jak łatwo się można domyślić). Po każdej misji nocnej sporządzany jest raport podający liczbę miejscowości zdo-

bytych przez wojska nasze lub nieprzyjaciela oraz wieści ze świata przyglądającego się konfliktowi. Przegranie kampanii następuje w momencie, gdy obszar zajmowany przez którąś ze stron skurczy się do dwóch miejscowości. Przeigrana oznacza odwrót do Rosji, gdzie bynajmniej nie czeka pochwała. Zwycięstwo kończy uroczysta defilada na Krasnoj Płoszczadi. Możliwy jest też trzeci sposób rozwiązania konfliktu, czyli zawieszenie broni. Następuje ono, gdy np. co druga misja zostaje pomyślnie zaliczona, gdy obu stronom brakuje już paliwa, itp.

Wymagania gry

Program wymaga VGA, wykorzystuje PC Speakera lub karty: Adlib, Sound Blaster, czy też Roland. MiG 29 "chodzi" nawet na AT, jednak nie polecam tego rozwiązania. Producent podaje, że najlepszy jest 486DX 33, 8 MB RAM i Sound Blaster, natomiast minimum, poniżej którego nie warto schodzić — to 386 DX40 i 2 MB RAM. Można jeszcze próbo-

wać na 386 SX33 z 1 MB pamięci, na "minimum detail level", jednak wtedy praktycznie widać tylko horyzont i nie działają samplinki mowy, których załadowanie wymaga min. 1 MB EMS.

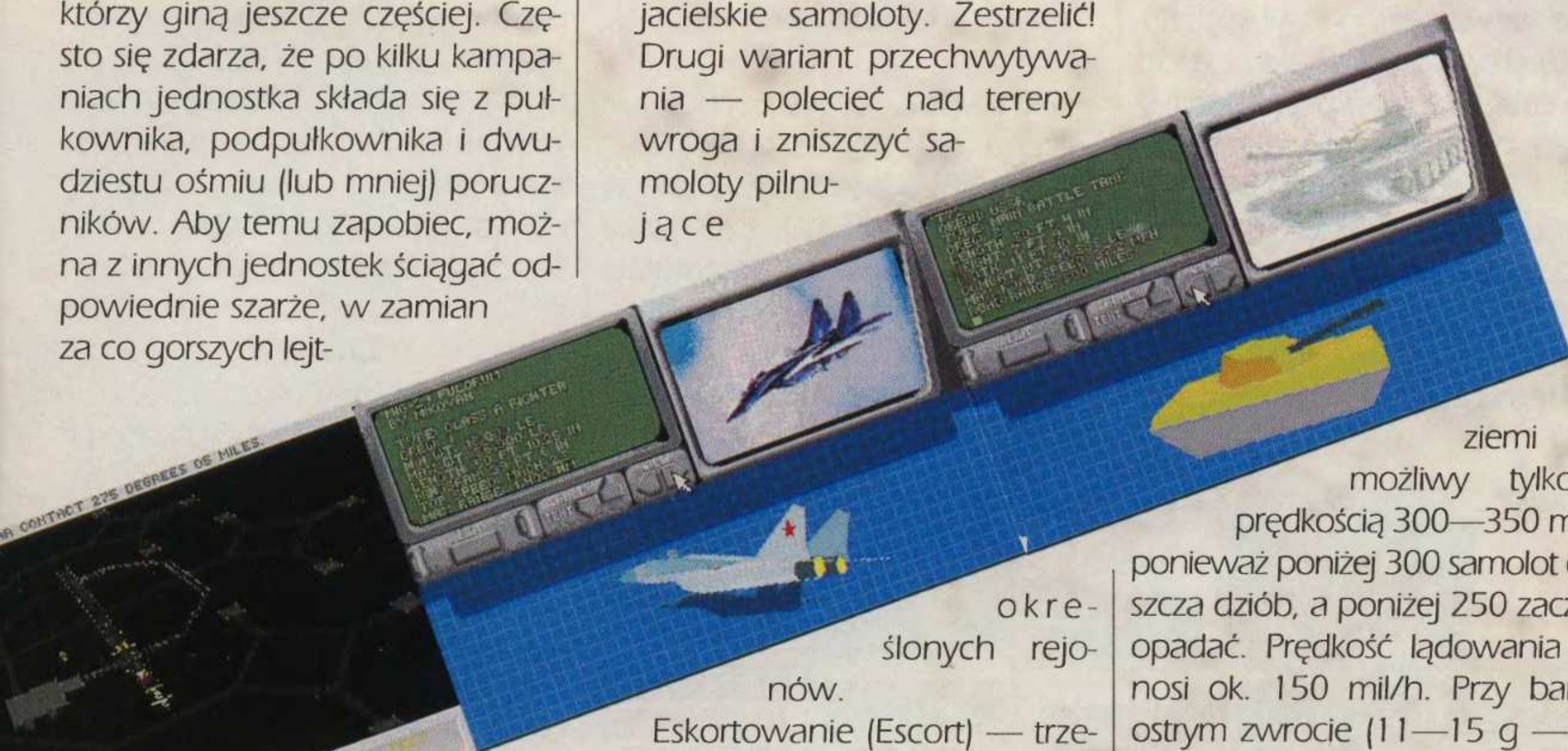
Formowanie jednostki

Do wyboru mamy 12 jednostek, nazwom których towarzyszą herby. Jednostka taka składa się z dowódcy w stopniu pułkownika (Col.), jednego podpułkownika (Lt. Col.), ośmiu majorów, dwunastu kapitanów (Capt.) i ośmiu poruczników (Lt.). W czasie walk piloci giną (K.I.A. lub M.I.A.), a na ich miejsce pojawiają się nowi



— niedoświadczeni porucznicy, którzy giną jeszcze częściej. Często się zdarza, że po kilku kampaniach jednostka składa się z pułkownika, podpułkownika i dwudziestu ośmiu (lub mniej) poruczników. Aby temu zapobiec, można z innych jednostek ściągać odpowiednie szarże, w zamian za co gorszych lejt-

miasta itp. zbliżają się nieprzyjacielskie samoloty. Zestrzelić! Drugi wariant przechwytywania — polecieć nad teren wroga i zniszczyć samoloty pilnujące



na n-tów. Po sformowaniu jednostki można ją rzucić od razu do walki, co zazwyczaj powoduje wysokie straty, lub przeszkolić ją najpierw podczas ćwiczeń Red Flag.

Piloci

Każdy z pilotów ma swoją "kartę", gdzie zapisane jest jego nazwisko, kod operacyjny, umiejętności, stan zdrowia, osiągnięcia bojowe oraz medale otrzymane za wyróżnienie się w boju. Najważniejszy jest order czerwonego sztandaru (Order of the Red Banner), który można otrzymać odnosząc duży sukces w trudnej misji — np. gdy z czterech MiGów wróci tylko jeden, i na dodatek zestrzelił kilka samolotów wroga.

Samolot

Latamy wspaniałym radzieckim wynalazkiem o symbolu MiG 29. Jest to wehikuł dwusilnikowy, jednomiejscowy, nazywany przez producenta Myśliwcem Pola Walki. Do jego zadań należy wywalczenie przewagi powietrznej nad linią frontu, eskorta własnych samolotów szturmowych i atakowanie wojsk nieprzyjaciela. Tyle teorii, teraz praktyka...

W programie występuje sześć rodzajów misji:

Przechwytywanie (Intercept) — do naszego lotniska, fabryki,

określonych rejonów.

Eskortowanie (Escort) — trzeba eskortować bombowce lub szturmowce.

Atak szturmowy (Search & Destroy, S&D) — należy znaleźć i zniszczyć kolumnę wojsk nieprzyjaciela lub zgrupowanie artylerii przeciwlotniczej (misja samobójcza).

Bombardowanie — cel: skasować lotnisko lub punkt dowodzenia.

Patrowanie (Combat Air Patrol, CAP) — trzeba obronić dany sektor przed atakiem sił powietrznych nieprzyjaciela.

Rozpoznanie bojowe — tak jak S&D, wystarczy zniszczyć jeden czołg.

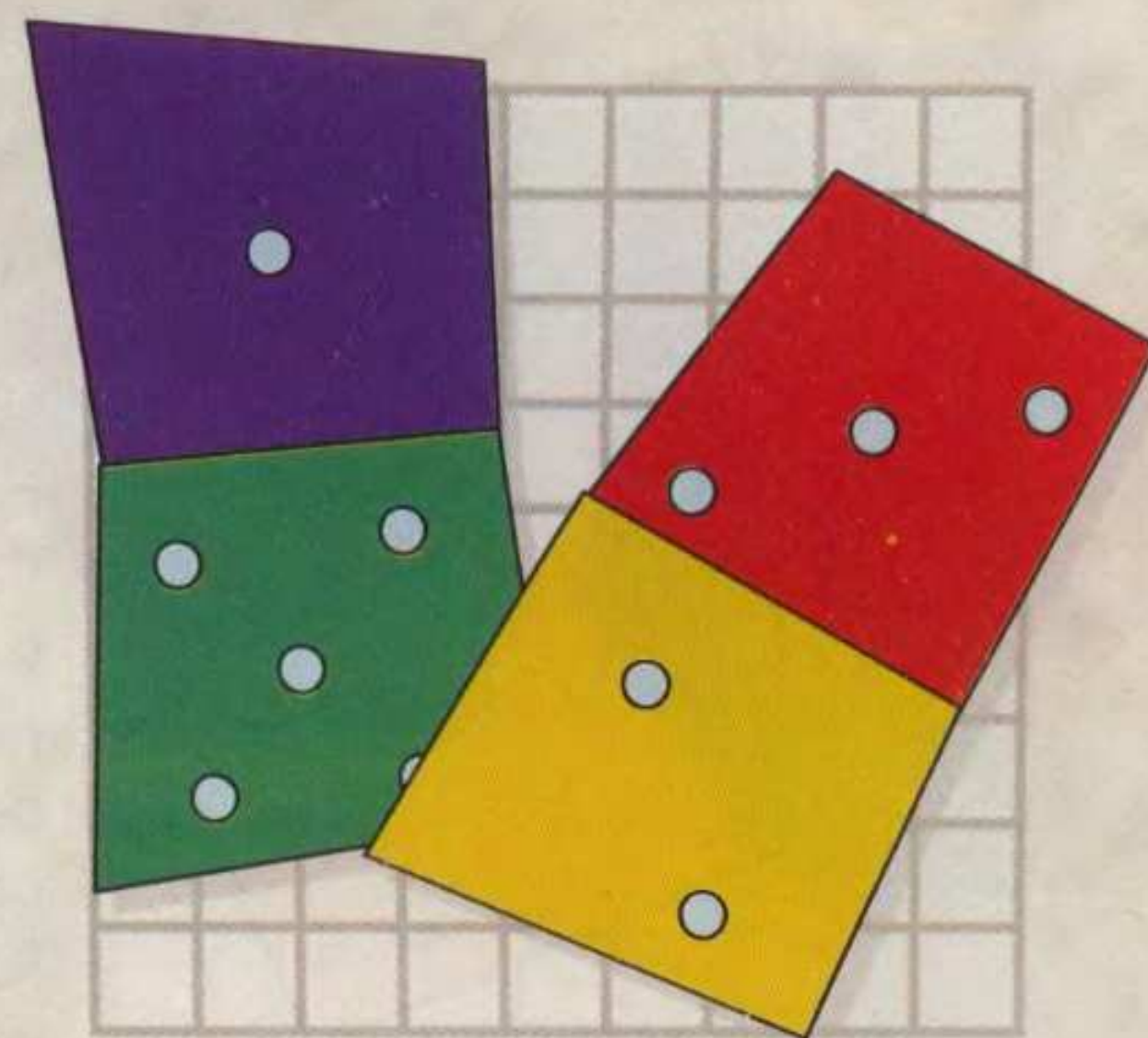
Nie jest to wcale latanie łatwe i przyjemne. Jak ktoś lubi gorąco — wystarczy ustawić sobie możliwości wrogich pilotów na Ace, samolot na Realistic, siły naziemne przeciwnika na Reserve i kampanię na Standart. Masochistom polecam na ziemi Elite i kampanię na Hard. Warto pamiętać też o możliwości włączenia efektów przeciążeń, limitowanej ilości amunicji, rakiet, paliwa, flar i chaff-u (pasków folii) oraz celności rakiet ustawionej na Low.

Są cztery modele samolotu, każdy o rosnącej trudności pilotażu — Easy, Average, Difficult oraz wspomniany już Realistic, który wymaga koprocessora. Moje następne uwagi dotyczyć będą tego ostatniego. Przy dużych prędkościach (800—1200 mil/h) samolot bardzo silnie zadziera nos do góry. Przy prędkościach rzędu 400—700 mil/h można to dosyć łatwo opanować, jednak lot przy

ziemi jest możliwy tylko z prędkością 300—350 mil/h, ponieważ poniżej 300 samolot opuszcza dziób, a poniżej 250 zaczyna opadać. Prędkość lądowania wynosi ok. 150 mil/h. Przy bardzo ostrym zwrocie (11—15 g — tak, jest to możliwe!) samolot bardzo szybko wpada w korkociąg, z reguły kończący się przygłębieniem. Tak olbrzymie przeciążenia uszkadzają rakiety, klapy — a sam pilot wytrzymuje je tylko przez chwilę. Potem następuje utrata przytomności i samolot nie reaguje na ruchy joystickiem czy naciskanie klawiszy. Generalnie, podczas walki nie można przekraczać 9 g... ale czego się nie robi dla chwały?

Scenariusze

Dostępnych jest siedem scenariuszy: Panama, Izrael, Kuwejt z Falcona 3.0, Kuryle, Korea i Pakistan z Operation Fighting Tiger i Bośnia wydana razem z Hornetem.

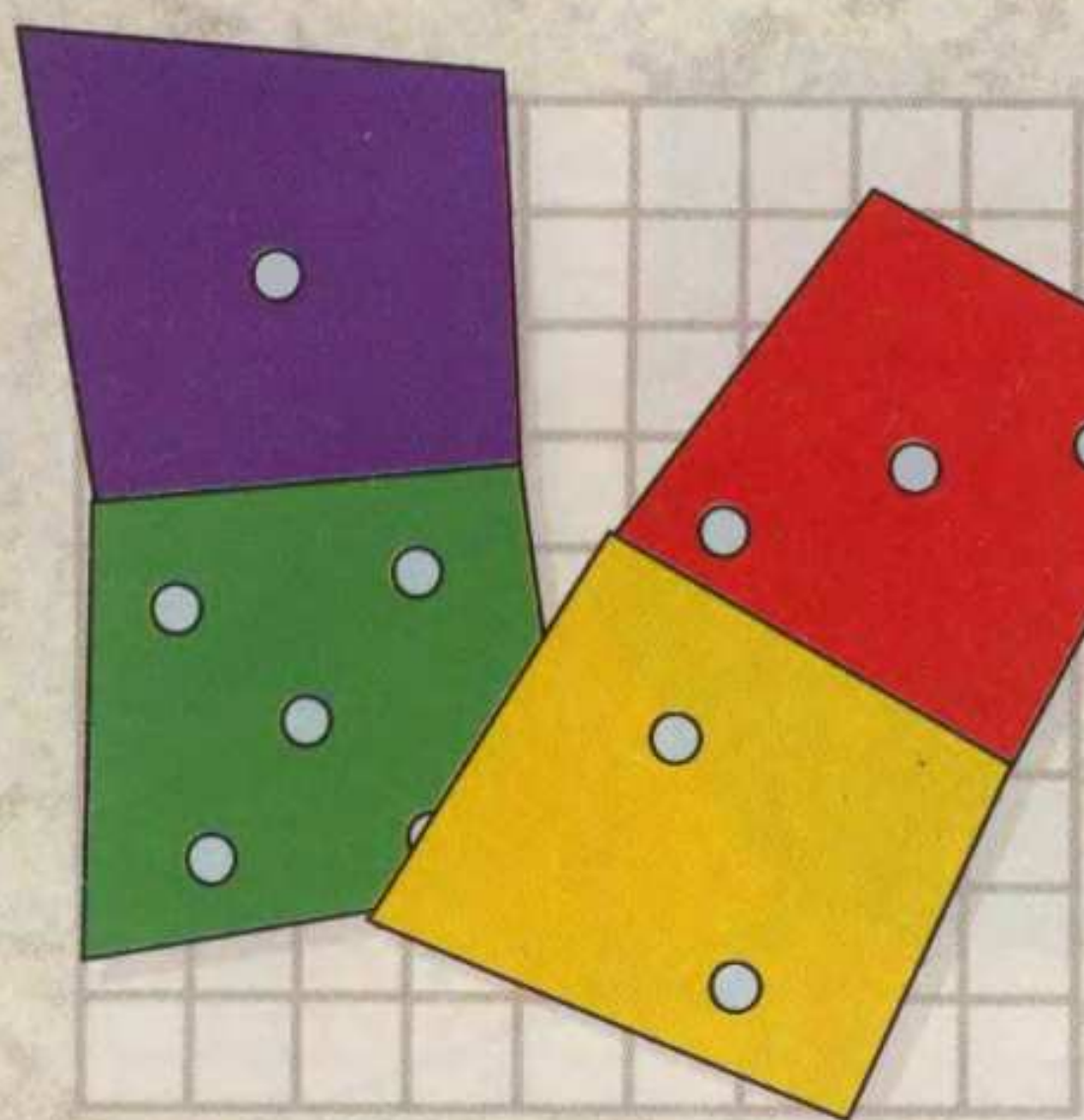


W stosunku do Falcona i Horneta walcymy po przeciwnej stronie, czyli: w Panamie po stronie Kuby i Nikaragui, w Izraelu po stronie Syrii, w Kuwejcie pomagamy Saddamowi, w Korei jesteśmy stronnikiem Północy, na Kurylach bronimy się przed japońskim atakiem, w Pakistanie niesiemy bratnią pomoc Indiom, a w Bośni służymy "Wielkiej Serbii".

W każdym ze scenariuszy występujemy przeciwko Koalicji wyposażonej w czołgi M1 Abrams, Tomcaty, Tornada, Kfiry, F-15 oraz oczywiście F-16 i Hornety. Nie są to wszystkie obiekty występujące w grze. Dochodzi do tego kilkanaście rodzajów czołgów po obu stronach, samojedźne działka przeciwlotnicze, wyrzutnie SAM-ów, Patrioty, Rolandy, SA-6, itp. Występują wszystkie podstawowe typy samolotów amerykańskich i rosyjskich, a poza tym np. wspomniane Tornado po stronie Koalicji, czy Mirage — typy F-1, III, 5 i 2000, wspomagające nasze MiG-i.

Broń i zewnętrzne zbiorniki paliwa

R60 (Aphid)	— rakietę krótkiego zasięgu naprowadzania na podczerwień.
R73 (Archer)	— podobnie jak R60, namierza się również od czoła.
R27 (Alamo)	— pocisk średniego zasięgu z własnym radarem w nosie.
K23 (Kerry)	— odpowiednik Mavericka.
UB32-57	— zasobnik z rakietami niekierowanymi.
FAB250	— klasyczna bomba 250 kg.
FAB250HD	— jak wyżej, do bombardowania z dużej wysokości.
FAB500	— klasyczna półtonówka.
RBK500	— półtonowa bomba kasetowa.
1x1500l	— podkadłubowy zbiornik paliwa o poj. 1500 l.
2x1500l	— dwa zbiorniki podskrzydłowe po 1500 l każdy.



Wejście mu pod lufę kończy zabawę, ze względu na szybkostrzelne działko Vulcan. Z ziemi grozi nam ostrzał artylerii (samojezdny Vulcan na podwoziu gasienicowym i działko M198) i SAM-ów (wspomniane Roland, Patriot i bardzo skuteczne rakiety Stinger, przed którymi nie ma ucieczki). Są jeszcze (na Kurylach) amerykańskie niszczyciele klasy Sumner

Dla miłośników strzelaniny jest opcja Instant Action — samolot pojawia się w centrum terenu wroga, mając nielimitowaną ilość uzbrojenia. To gra na punkty.

Zagrożenia

Największym zagrożeniem w powietrzu jest FSX występujący tylko w Japonii (walka tam należy chyba do najtrudniejszych scenariuszy). Zwrotniejszy i lepiej uzbrojony od MiG 29 — stanowi prawdziwą maszynę do zabijania. Jest to udoskonalona wersja F-16, który (mimo że jest jednym z groźniejszych przeciwników) wypada błado przy FSX. Jedynym ratunkiem jest walka z przewagą co najmniej jednego samolotu (a najlepiej dwóch) lub włączenie dopalacza, skok na 60 tys. stóp i ucieczka. W innym wypadku czeka gracza zestrzelenie wszystkich MiG-ów, co oznacza niepomyślne zakończenie misji. Mniej groźne, chociaż również niebezpieczne są F-14 ze swoimi raketami Phoenix, F-16, izraelskie Kfiry oraz Tornada. Niespodzianką może być też walka ze starym Phantomem.

MIG 29 DEADLY ADV. OF FALCON 3.0

Spectrum Holobyte 1993
Symulacyjna
IBM PC

Grafika		80%
Dźwięk		100%
Grywaność		100%
Pomysł		100%
Ogółem		90%

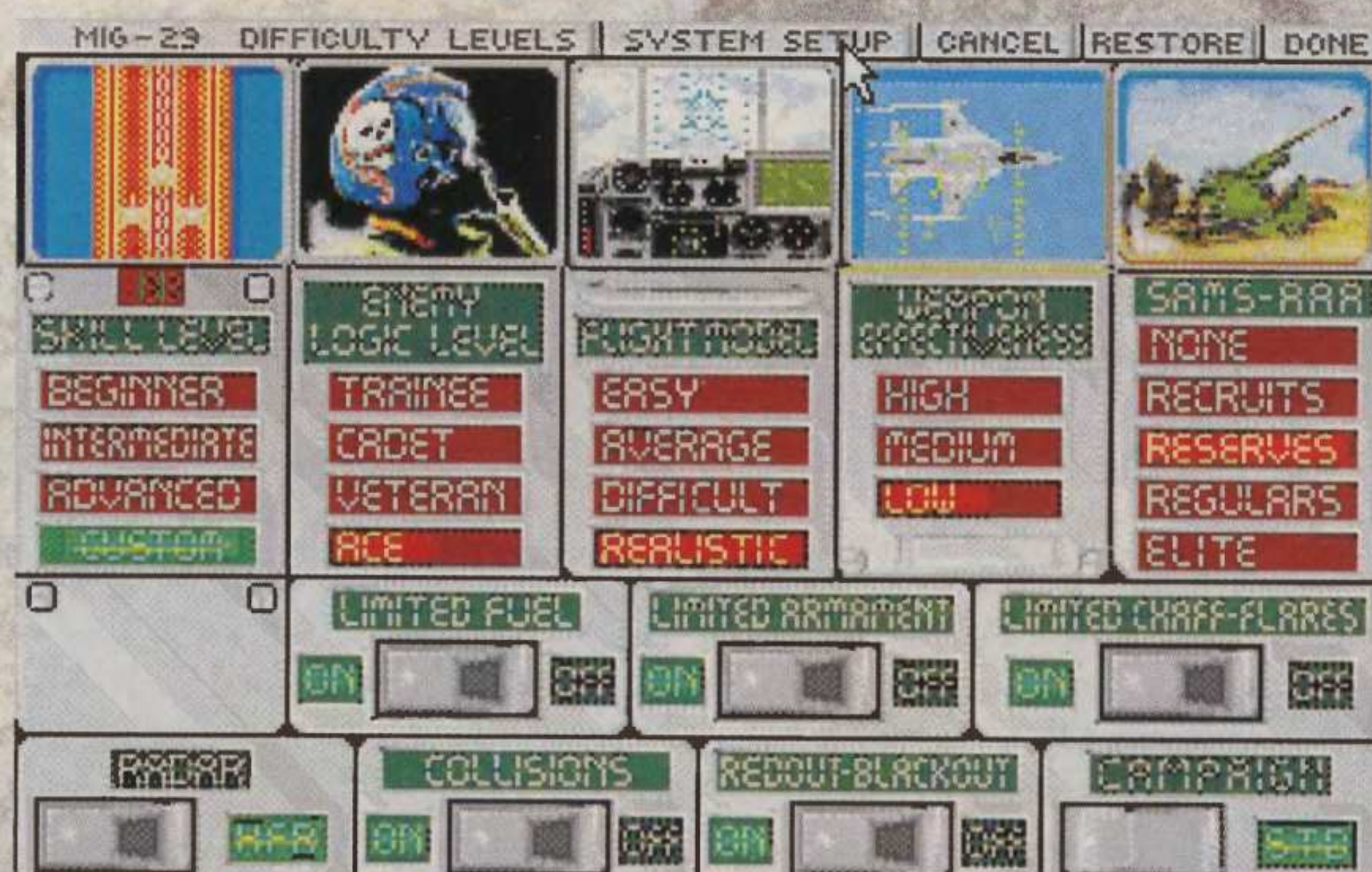
Grafika, muzyka i dźwięk

Ponieważ grafika pochodzi z Falcona 3.0, czyli z roku 1991, nie jest tak wystrzałowa, jak w Comanche, F-15 III czy Strike Commander. Jednak przy maksymalnej liczbie detali przypomina tę z Harrier Jump Jet. Chmurki są generowane wektorowo, jednak

prawie cały czas coś mówi — piloci meldują o namierzeniu celu, strzelaniu, proszą o pozwolenie na otwarcie ognia, meldują o kończącym się paliwie, czy o zestrzeleniu kolejnego wroga ("Do svi-daniya babushka!", "One more dead playboy!"). To jest coś!

Ocena

Program z pewnością zadowoli zarówno początkujących graczy, ze względu na możliwość dobrania praktycznie dowolnej skali trudności oraz opcję treningu, jak i asów mających na koncie setki zestrzeleń i olbrzymie doświadczenie w wojnie powietrznej. Atrakcyjność gry podnosi fakt, że ma ona wbudowaną opcję gry "na kabelku", co w tym wypadku oznacza, że można grać w dwie osoby (przez modem lub bezpośrednio kablem przez łącze szeregowe) lub więcej (poprzez sieć). I mogą to być pojedynki oraz wspólne wykonywanie misji.



— zbliżenie się do nich kończy się błyskawicznym zestrzeleniem.

Jak się bronić?

Uciekając przed SAM-ami naprowadzanymi radarowo, raketami Sparrow, Phoenix i AMRAAM należy włączyć ECM i wyrzucać chaffy. Czasami wystarcza sam ECM. Dostępnie łatwo zgubić taką rakietę, jednak przeszkodą jest ich liczba. Aby pozbyć się Stingera, trzeba użyć dużej liczby flar i lecieć niemal wprost na pocisk! Raket AIM-9M i AIM-9P Sidewinder można uniknąć ostrym zwrotem połączonym z wyrzucaniem flar.

Ciekawostką jest to, że gdy radarem namierzemy samolot Koalicji i znajdzie się on w centrum celownika, w skutecznym zasięgu działka — to działko będzie samo strzelać. Tego nie ma ani w F-16, ani w Hornecie. Oprócz raket, MiG 29 ma jeszcze jedną tajną broń, która często decyduje o wyniku walki. Jest to celownik nabełmowy, pozwalający naprowadzać rakiety na cel nie umieszczony dokładnie w HUD-zie. Kąt "widzenia" celownika, to ok. 45 stopni w każdą stronę.



wlot w nie jest stopniowy — powoli wszystko przysłania biała masa, coraz mniej przezroczysta. Bardzo dopracowane są sylwetki samolotów, chociaż nie są cieniowane metodą Gourauda. Grafika jest płynna — to jej duża zaleta. Muzyka jest bardzo rosyjska i stanowi dobrany podkład do poszczególnych ekranów gry. Została skomponowana przez Roba Wallace'a. Natomiast czymś, co stawia bardzo wysoko MiG-a 29 (jak i Falcona) jest dźwięk generowany podczas lotu. Wybuchy pocisków flaku, odpalanie raket, gwizd spadających bomb i wrzaski samplingsi mowy. Komputer

Ostatnie wersje tych trzech gier, a więc FALCON 3.03, MiG 29 1.02 i Hornet 1.00 są ze sobą zgodne. Wystarczy pomyśleć, jakie to stwarza możliwości... Kończę zawołaniem pilotów MiG-ów 29: "Go back to computer games, comrade!"

col. "Red Killer"
Kozlovski

1.

Jestem thri-kreenem. Ludzie mówią, że przypominamy wielkie modliszki i nie jest to bynajmniej komplement w ich ustach. Los chciał, że związałem się z humanoidami. W świecie zamieszkanym przez elfy, ludzi, półolbrzymy, karły i mule — my, thri-kreeni, jesteśmy czymś wyjątkowym. Ale jakie to ma znaczenie teraz, kiedy siedzę w jednej celi z trojgiem podobnych mi nieszczęśników? Jest tu Hwyzring, tępy, nieruchawy półolbrzym, ale silny jak tur (w końcu zawodowy gladiator). Jest też czarodziejka (ludzka samica) Raia i jest elf Lintros, wszechstronnie uzdolniony, bo chwalcący się znajomością leczniczej magii, technik złodziejstwa i walki.

Skąd się tutaj wzięliśmy? Nie wiem. I nikt z nich nie wie. Wiemy tylko jedno: do końca życia będziemy walczyć z potworami na arenie, ku uciechu mieszkańców miasta Draj. Kiedyś któreś z monstrów okaże się silniejsze i wtedy zwłoką hakami nasze ciała z piasku, rzuca na pożarcie psom, a na arenę wygonią następne ofiary.

2.

I już po pierwszej walce. Ależ parę ma ten Hwyzring! To trzeba mu przyznać. Zebraliśmy pieniądze z areny (dawno chyba publiczność nie widziała tak szybkiej rozprawy z potworami) i pozwolono nam wrócić do celi. Spotkał się więźnia rozpiętego na krzyżu. Błaga o kroplę wody. Zobaczymy, co się da zrobić.

Trzeba pomyśleć o ucieczce. Pełno tu strażników: ludzi, półolbrzymów i templarów. Ale, kto wie? W końcu lepiej umrzeć próbując ucieczki, niż na arenie. Kiedy wracaliśmy do celi, podsłuchałem rozmowę innych więźniów. Mówili coś o stogu siana, a Hwyzring od razu spytał ich, o jakim to stogu rozmawiają. Tępak! Rzucili się na nas i musieliśmy ich zabić. W sianie było sto monet. Strażnicy nie zareagowali.

Rozglądamy się, rozmawiamy. Najlepiej zna wszystkich Trustee. Otworzył nam

DARK SUN

drzwi prowadzące na południe. Tam mieszka kucharz Dinos, znaleźliśmy też beczkę z wodą. Dinos usłyszał kobiecy krzyk, więc zaprowadziliśmy go do cierpiącej Gilal. To młoda samica schwytana na jakiejś kradzieży. Dinos uzdrowił ją.

Cudownie! Gilal zna drogę ucieczki. Ponoć w północno-zachodnim rogu więzienia jest zejście do podziemi. Ale by tam dotrzeć musimy, bagatela, rozprawić się ze strażnikami.

3.

Walczymy na arenie. Wysyłają przeciw nam coraz straszniejsze potwory. Najgroźniejszy chyba jest mastyrial. Ledwo ocalałem po jednym z jego ciosów. Powoli nabieramy doświadczenia. Możemy zatrzymać sobie broń zabitych ofiar. Przyda się, kiedy będziemy wypruwać flaki ze strażników.

Król gladiatorów Scar zaproponował nam wspólną ucieczkę, kiedy znajdziemy się razem na arenie. Ale co zrobić, kiedy Hwyzring bez słowa zaatakował jego i jego ludzi. Musieliśmy ich zabić. Będziemy uciekać sami. Zostałem nowym królem gladiatorów. Wątpliwa chwala.

Daliśmy wodę człowiekowi wiszącemu na krzyżu i uwolniliśmy go. W zamian zdradził nas miejsce ukrycia cennego klejnotu. Przyda się, kiedy będziemy wolni.

4.

Nareszcie! Rozbiliśmy w puch strażników. Hwyzring szczęśliwy. Cały utapany we krwi, roześmiany i żądny następnych walk. Właśnie zarządził wodza templarów. Templar chciał kupić sobie wolność, ale i tak zabraliśmy mu wszystko. Miał przy sobie wysmienity miecz Bloodwrath i owoce guavy. Hwyzring chciał je, oczywiście, zjeść. A to przecież truciźna.

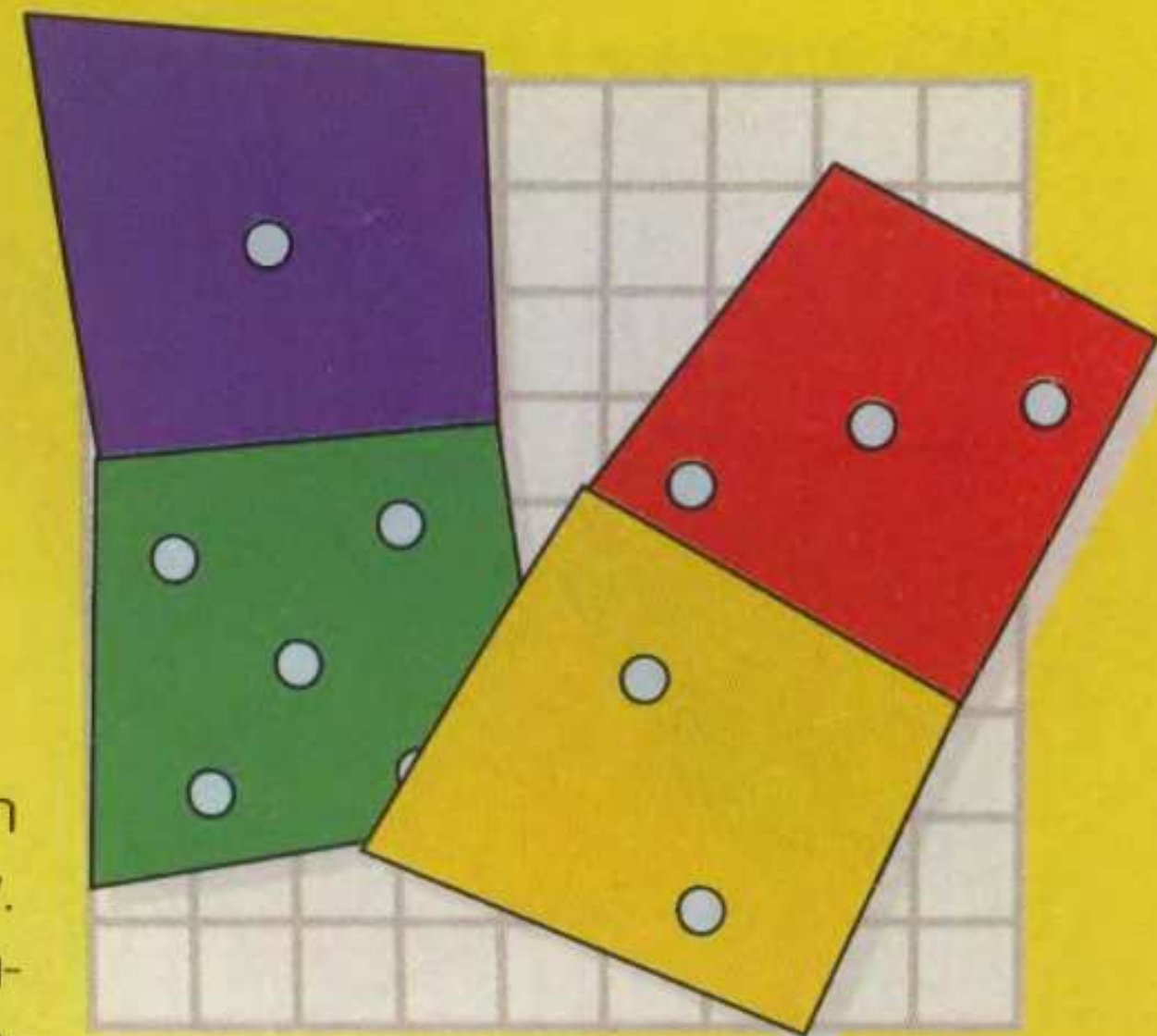
Klejnot jest w jednym z dzbanów z ziarnem. Teraz do wyjścia. Lintros otworzył wytrychem zamek. Schodzimy w dół. Kto mieszka w tych strasznych podziemiach?

6.

Zabawne. Spodziewaliśmy się potworów i bogowie wiedzą jakich walk, a podziemia pełne są szczurów. Z tego, co dowiedzieliśmy się wnioskujemy, że są trzy szczepy Tarich, nawzajem się zwalczające.

Jest tu i templar. Szalony Mikquetzl, pragnący na czele swych wyznawców opanować Świątynię Czaszek — największe sanktuarium mieszkańców podziemi. Miał właśnie złożyć w ofierze młodą samicę Tarich. Zaproponował, abyśmy mu pomogli oczyścić podziemia ze szczuroludzi.

— No, czemu nie — powiedział ten drań Hwyz-



zring — ale teraz sobie popatrzmy, jak składasz ją w ofierze.

Wyciągnąłem miecz i ciąłem templara. Szybka rozprawa. Znalazłem przy nim rękawice, których dotknięcie oślepią. Samiczka poprosiła nas, aby ją odprowadzić do ojca. Jest wodzem Tarich.

7.

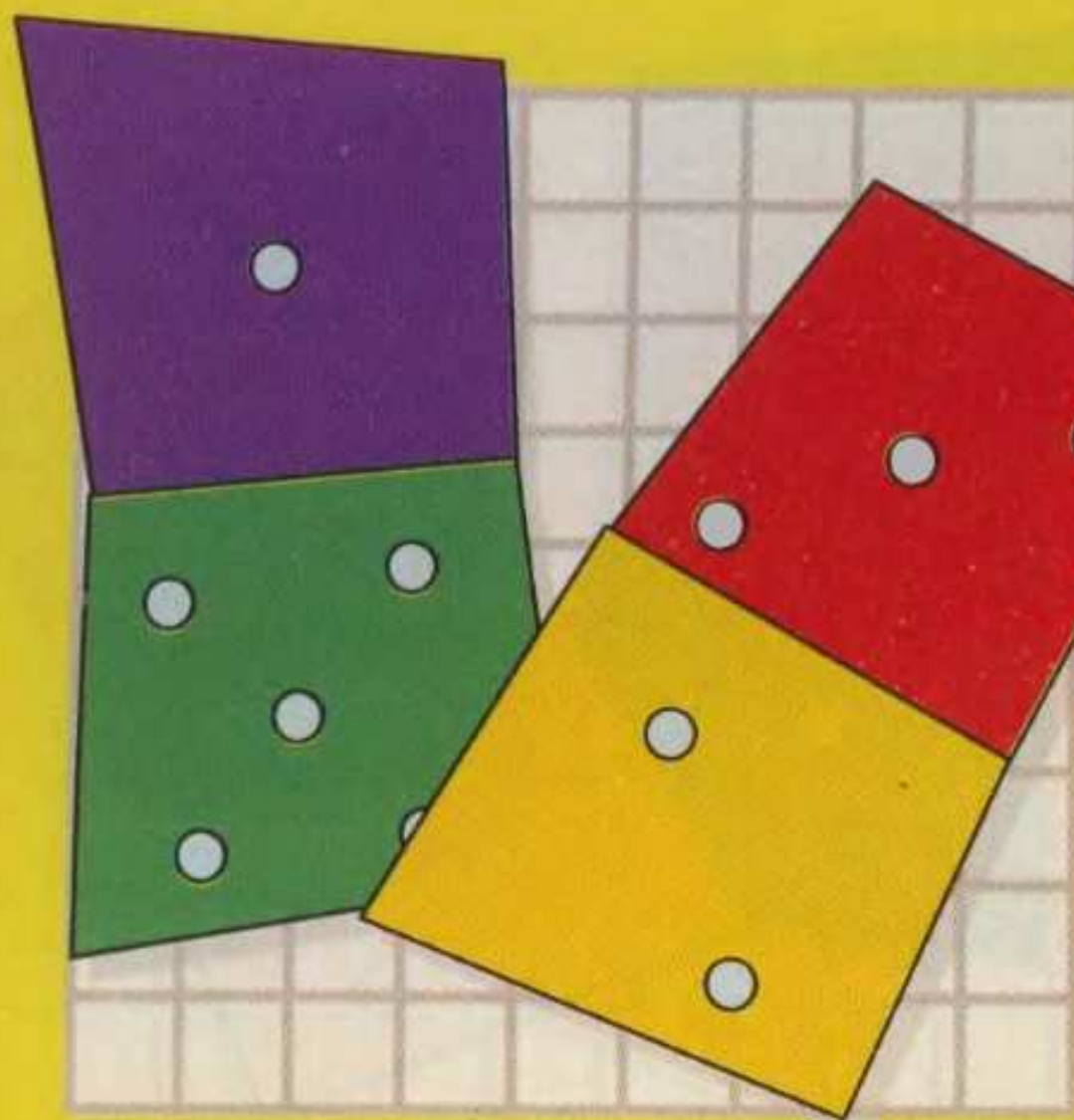
Uratowaliśmy Świątynię Czaszek przed najazdem wrogów. Ojciec młodej Tari zachwycony. W nagrodę szczuroludzie pozwolą nam skorzystać z wiedzy Najstarszych. To te czerepy leżące na świątynnej podłodze.

Wiemy już, jak wydostać się z podziemi! Są dwie drogi: jedna, gdzie czuwają strażnicy z Draj i druga, tajna, otwierana sekretną dźwignią. Ostrzegają nas przed tunelami i mówią coś o jakimś Dagolarze. Dostaliśmy od Najstarszych Staff of Parting. Ponoć otwiera wrota do siedziby czarnoksiężnika. W jednej z dziur na północnym krańcu tuneli Lintros odnalazł metalowy topór. Niezła broń.

8.

To jednak nie bajka. Staff of Parting w magiczny sposób usunął wodę, blokując dostęp do następnej części podziemi. Dagolar, hm. To imię brzmi nieco złowrogo. Od początku tocimy walki z Dagolar Slime. Ale jakoś sobie radzimy. Napotkany więzień obiecał, że pomoże nam zabić czarnoksiężnika. Pierwsze, co musimy zrobić, to zabrać strażnikom magiczne naszyjniki. Ponoć tylko ich posiadacz jest w stanie przejść przez Drzwi Oczu.

**RĘKOPIS
ZNALEZIONY
NA PUSTYNI**



9.

Udało mi się powstrzymać Hwyzringa. Już chciał zabić tę dziwną postać. Ten człowiek (właściwie nie człowiek, tylko zombie) nazywa się Goburnix. Pomógł nam przejść przez barierę ognia, zagradzającą drogę do komnat czarnoksiężnika. Dagolar przywołał przeciw nam Tyrian Slimes, ale poradziliśmy sobie. Przy ciebie maga znaleźliśmy living cloak. Ta szata chroni przed wszelkiego rodzaju niemagicznymi pociskami. Jej właścicielowi nie zagrażają więc wrody lucznicy.

Widzimy organy, za pomocą których Dagolar torturował dusze swych pokonanych wrogów. Czy możemy jakoś uwolnić ich od bólu? Nie mam pojęcia.

10.

Wyszliśmy na powierzchnię jawnie. Dość strachu przed strażnikami! Może nabieram cech Hwyzringa. Coraz bardziej lubię zabijać, naprawdę. Pola są pełne starych niewolników, którym nie starcza już sił do pracy przy Piramidzie. Spotkaliśmy niewolnika, który sprzedał magiczne owoce i drugiego, który ofiarował nam magiczny klejnot. Zastanawiające, ale ten klejnot idealnie pasuje do dziury w wielkim czarnym obelisku. Coś w tym musi być.

Stary Jednooki, przywódca tu-tejszych niewolników, opowiedział nam o wioskach założonych przez zbiegów. Ale droga przez pustynię nie jest ponoć łatwa.

11.

Z pól prowadzą dwie drogi. Poszliśmy najpierw na wschód. Bezkresne czerwone piaski. I następni wrogowie. Olbrzymi Magera porwali ludzi z osady, część

zabili, część uwięzili. Dobrze, że przyszliśmy na czas. Przywódca osadników ofiarował nam Bone Hornblade. Skąd taki człowiek miał tak niezwykle miecz?

12.

Dalej na wschód. Natknęliśmy się na mędrca, który obiecał, że zawsze wyjawia nam zasady działania magicznych przedmiotów. Dostaliśmy od niego Llod's Rod. Wiemy już teraz, co to za czarne obeliski i do czego służą magiczne klejnoty. Klejnot ożywia obelisk i teraz — używając mocy Różdżki — możemy przenosić się pomiędzy obeliskami. Niezłębiona jest potęga magii!

W tej krainie mieszka też kleryk Notaku. Zapłaci nam, jeżeli przyniesiemy mu skła-

dzkiego mastyriała. Jakiś człowiek stał koło niego i najpierw myśleliśmy, że walczy z potworem. Ale on go tresuje! Zgodził się sprzedać nam bestię, kiedy tylko przyniesiemy mu worek soli. Sól jest tu bowiem droższa od złota.

13.

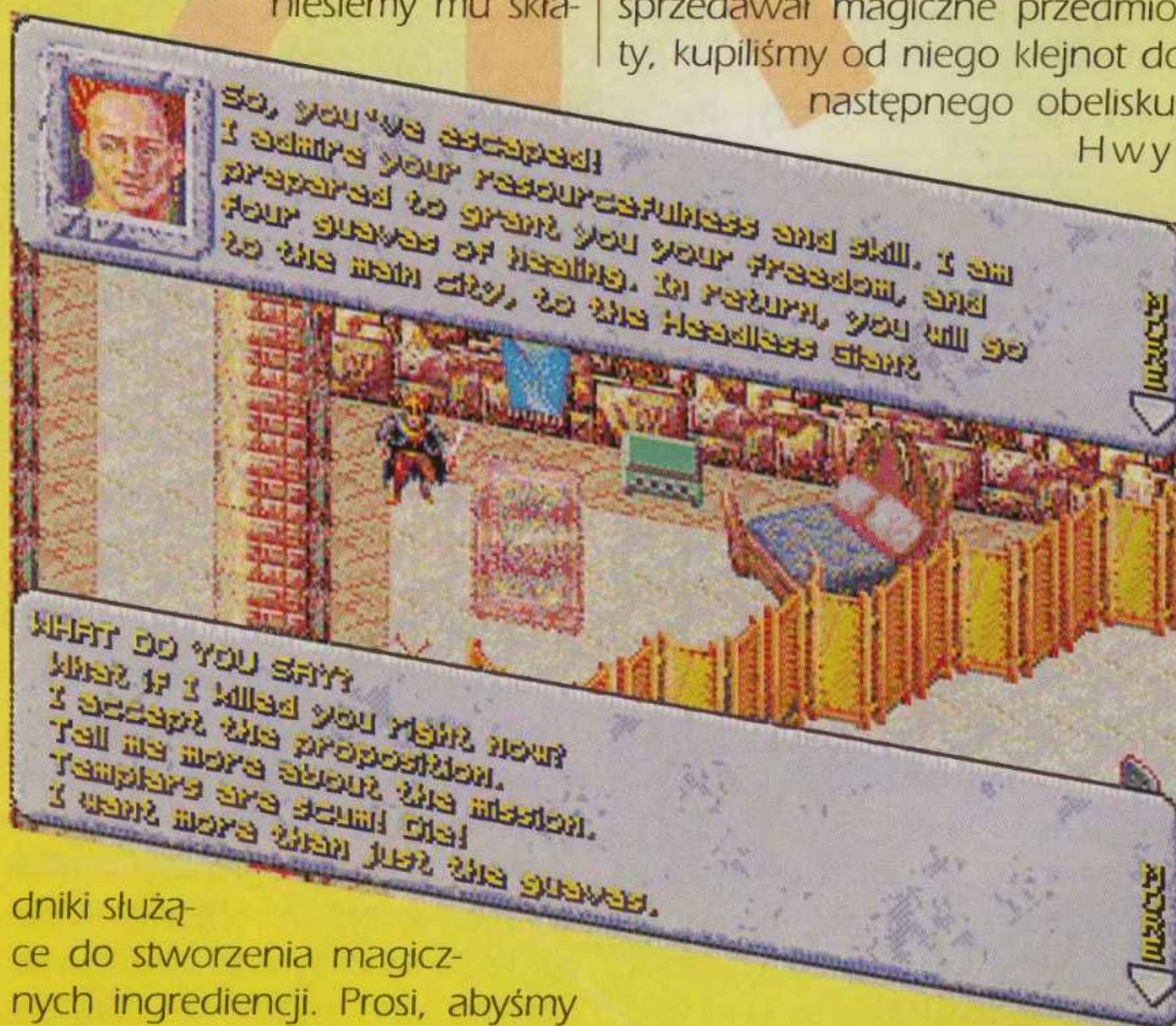
Szliśmy na północ. Tyle się wydarzyło! Natknęliśmy się na handlarzy niewolników, uratowaliśmy więźniów z wioski Gedron, a potem zobaczyliśmy człowieka, który wyśmiewał się z nas, kiedy walczyliśmy na arenie. Zdradził nam miejsce ukrycia skarbu i błagał w zamian o darowanie życia. Naiwny!

Później dotarliśmy do kupieckiej karawany. Czarodziej Kel sprzedawał magiczne przedmioty, kupiliśmy od niego klejnot do następnego obelisku. Hwyz-

zring chciał napić się wina u Torbriana, ale nie spodobało mi się, że Torbrian handlował dawniej niewolnikami. Ostrożności

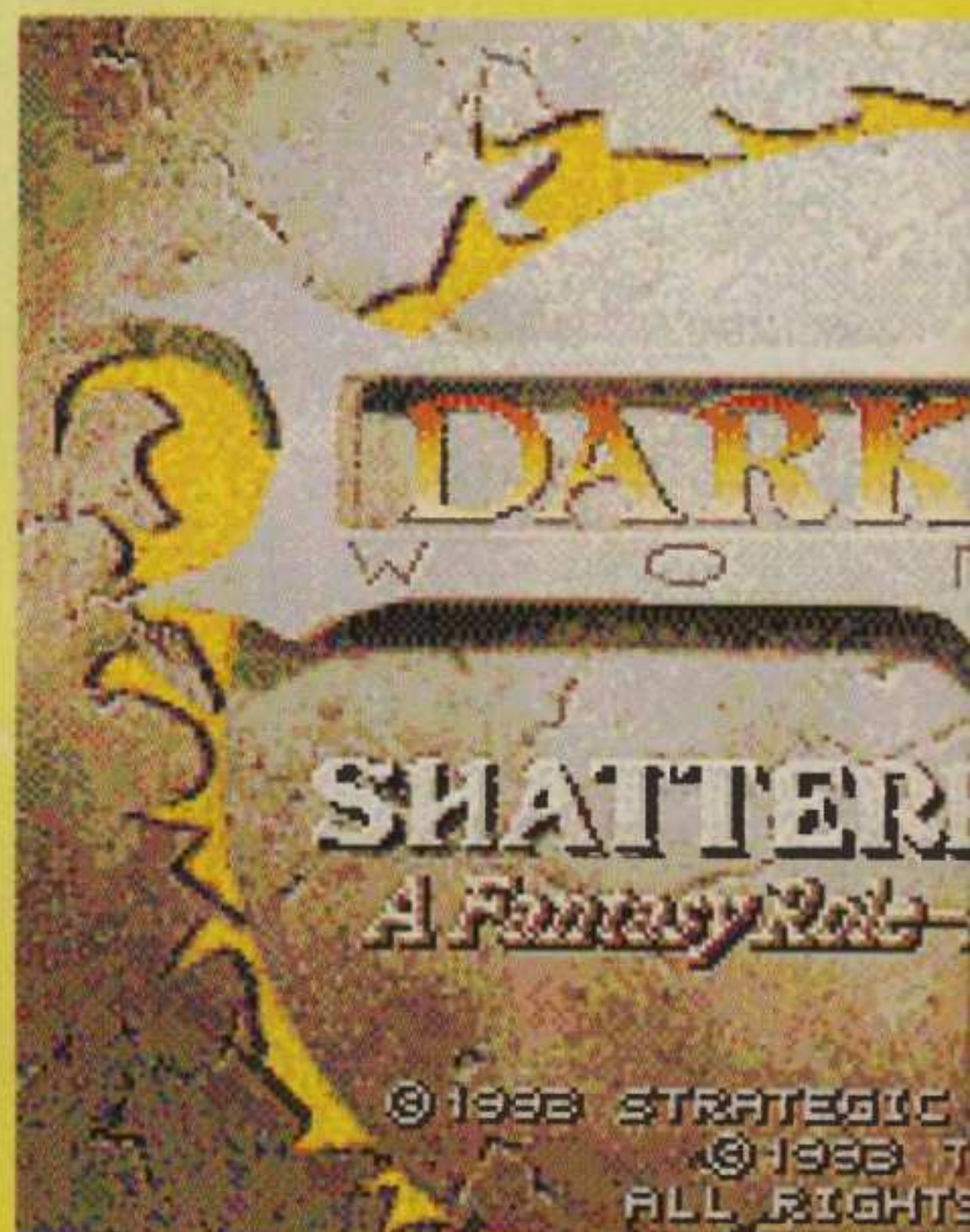


nigdy do-
syć. Przywódczyni karawany
wynajęła nas do walki z Jeźdźca-



dniki służące do stworzenia magicznych ingrediencji. Prosi, abyśmy odwiedzili ojca Garyna w wiosce Teaquetzl.

Po wizycie u Notaku zobaczyliśmy



mi Wyvernów. Szkoda, że nie chciała dać zaliczki.

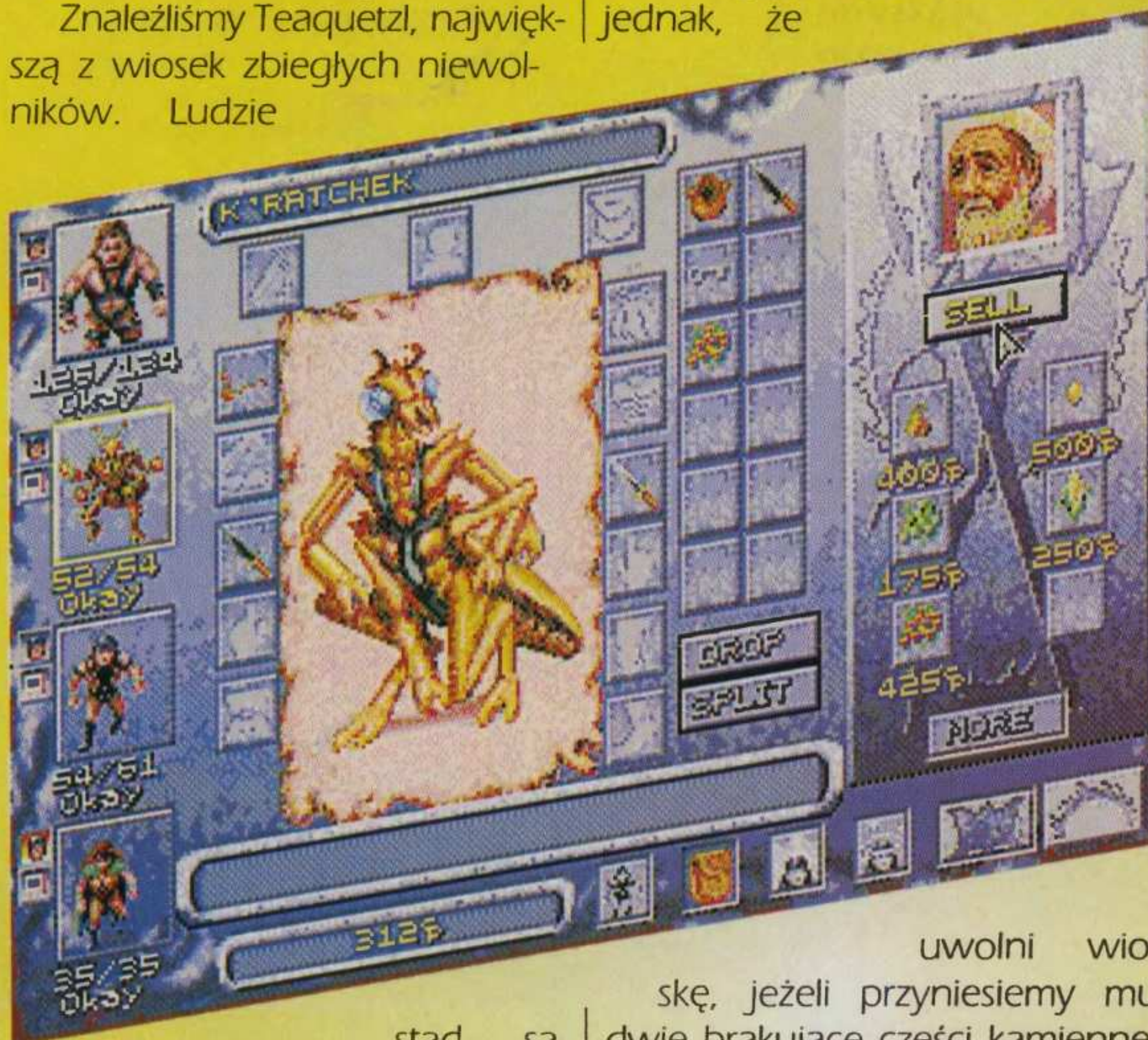
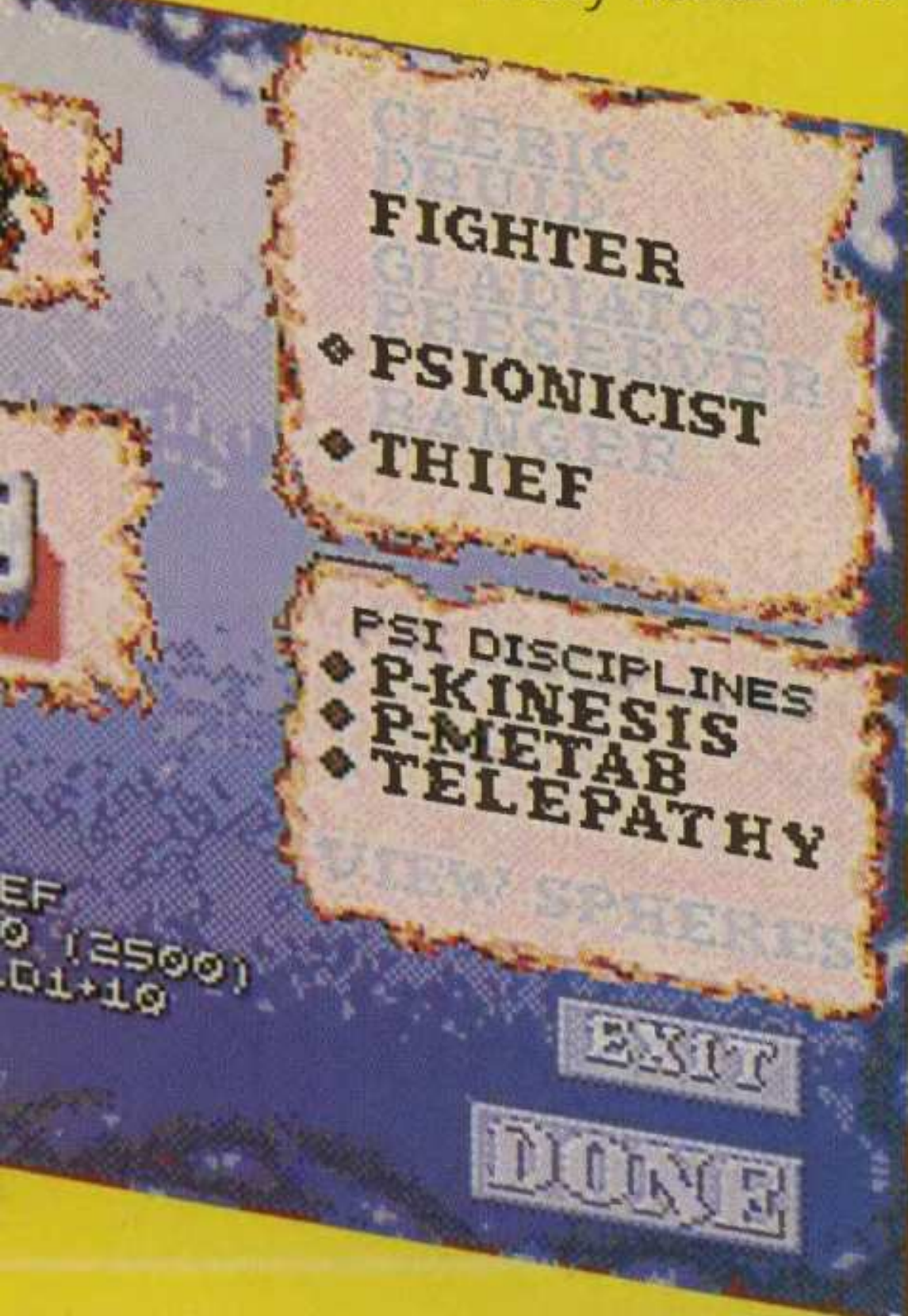
14.

Pierwszy raz skorzystaliśmy z mocy Różdżki Llo-

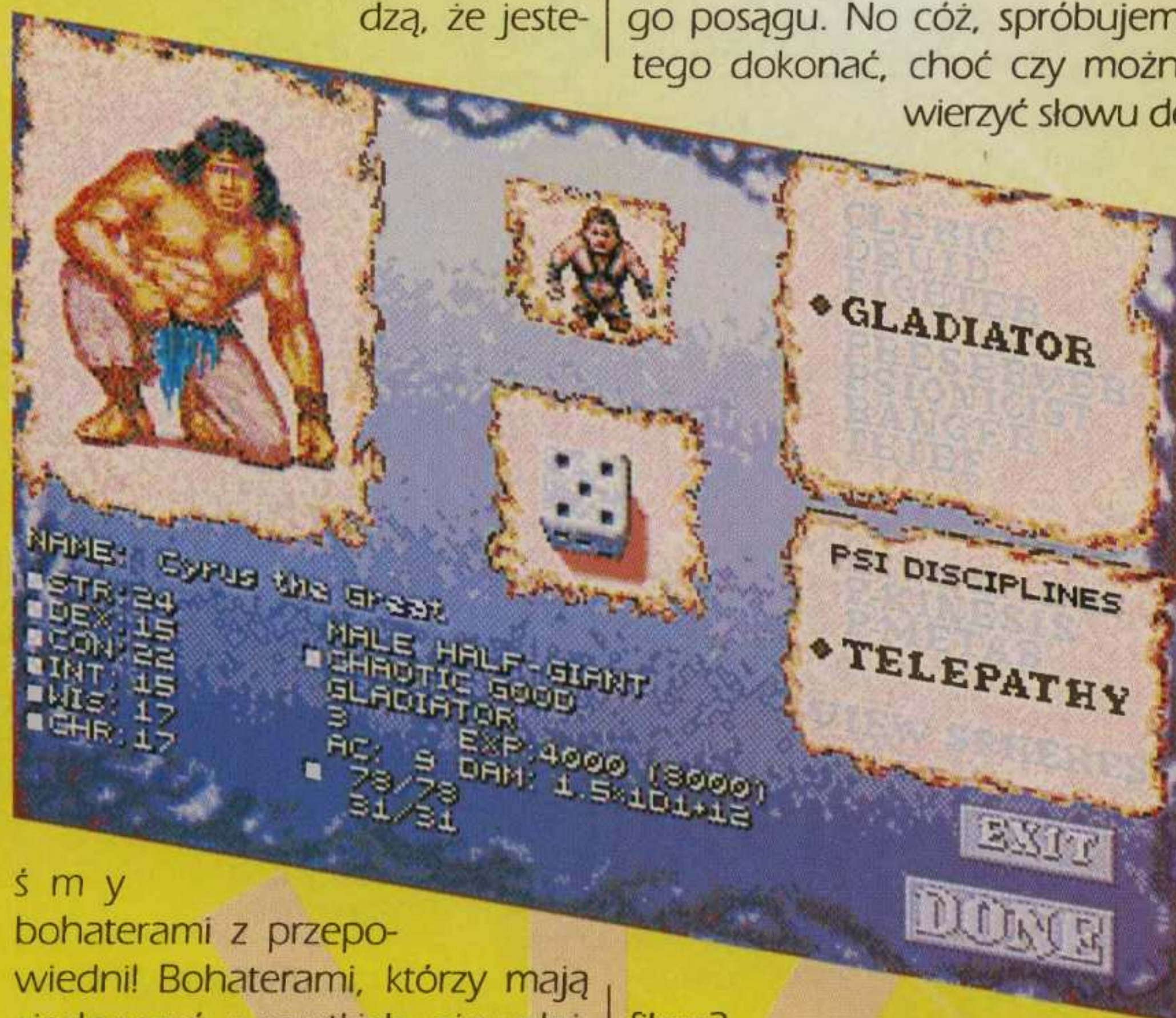
da. Coś wspaniałego. Chwila tylko i już byliśmy z powrotem na Polach. Czas zobaczyć, dokąd prowadzi północna droga.

Znaleźliśmy Teaquetzl, największą z wiosek zbiegłych niewolników. Ludzie

się na Wyrmiasa. To defiler, który potężnym zaklęciem omotał umysły tutejszych ludzi. Są marionetkami w jego ręku. Obiecał jednak, że



uwolni wioskę, jeżeli przyniesiemy mu dwie brakujące części kamienno-go posągu. No cóż, spróbujemy tego dokonać, choć czy można wierzyć słowu de-



ś m y bohaterami z przepowiedni! Bohaterami, którzy mają zjednoczyć wszystkich niewolników i poprowadzić ich przeciw potędze miasta Draj.

Hwytring herosem z legendy? Ciężko w to uwierzyć. Ale postanowiliśmy pomóc tym ludziom. Musimy odnaleźć zagubione na pustynnych bezkresach wioski i nakłonić ich mieszkańców, aby zawarli przymierze.

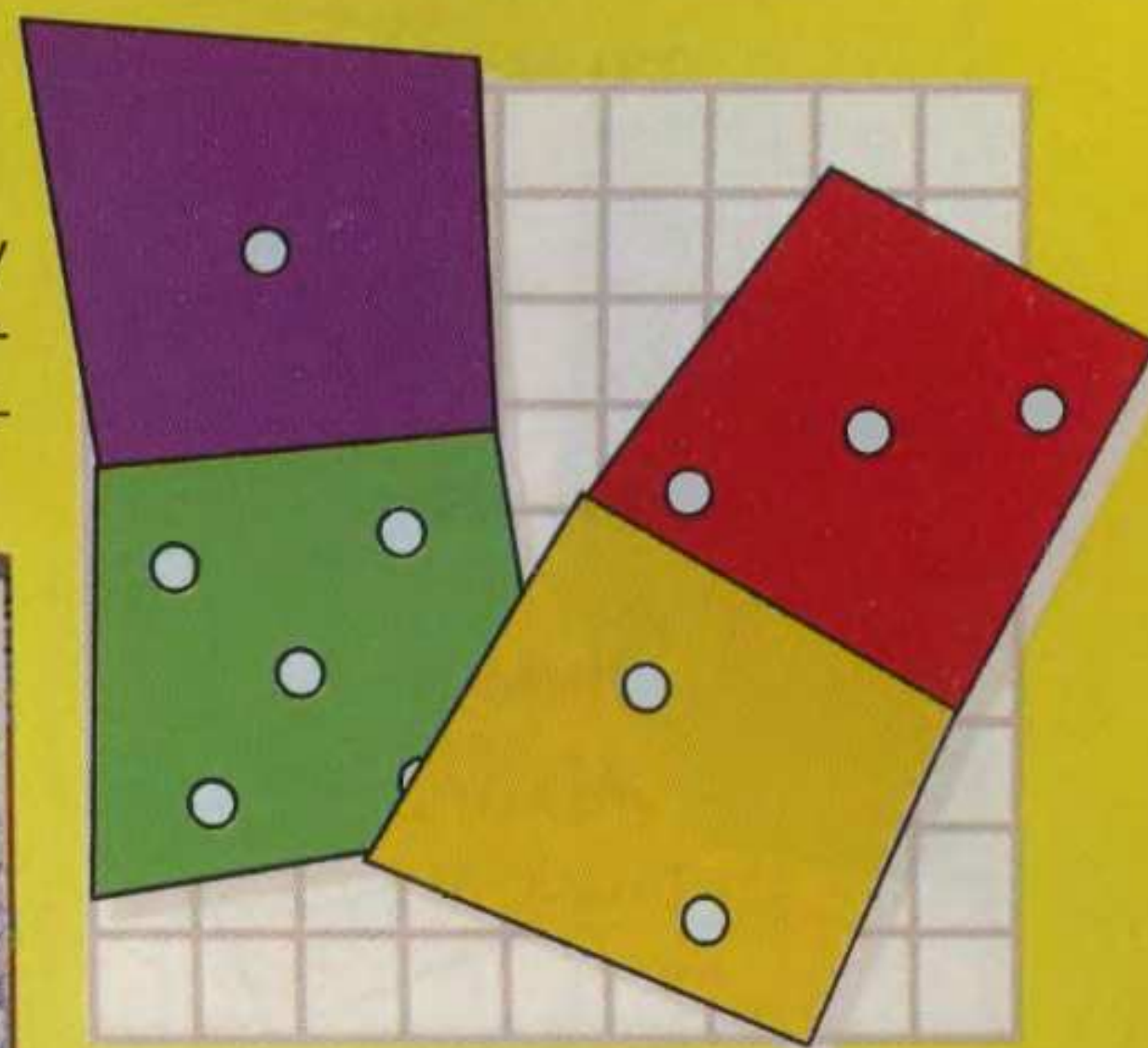
15.

Odszukaliśmy wioskę Gedron. Ludzie tu są jacyś dziwni. Jakby szaleni. Potem jednak natknęliśmy

filera?

Pierwszą część posągu kupiliśmy od łowców niewolników. Wiemy, że drugą ma druid Dakaren na północy. Aby przedostać się przez zrujnowany most musieliśmy odnaleźć hak i liny w obozie Magera. Niestety, doszło do walki, ale Magera nie są już w tej chwili przeciwnikiem, którego byśmy musieli się bać.

Dakaren uwięził na skale czarodziejkę Jasmine z Gedron, uwolniliśmy ją i rozprawili się z druidem. Miał następną część posągu. W Gedron czekała na nas nie-



spodzianka. Mówilem, że ten Wyrmiś coś knuje. Ale wszystko skończyło się dobrze. Wioska jest teraz wolna i przystąpi do sojuszu.

16.

Do Cedrilte przybyliśmy w chwili, kiedy osadę pustoszyli Jeźdźcy Wyvernów. Co za ohydne ptaszydła. Ale poradziliśmy sobie. Wioska jest jednak nam wroga.

— Co mamy zrobić, abyście uwierzyli, że mamy dobre zamiary? — spytałem w końcu zrozpaczony.

Spytałem, i udzielono mi odpowiedzi. Musimy zniszczyć rozbójników z zamku w górach. Ale jak przejść przez te niedostępne szczyty? Na szczęście karzeł Krikor zna drogę poprzez jaskinie.

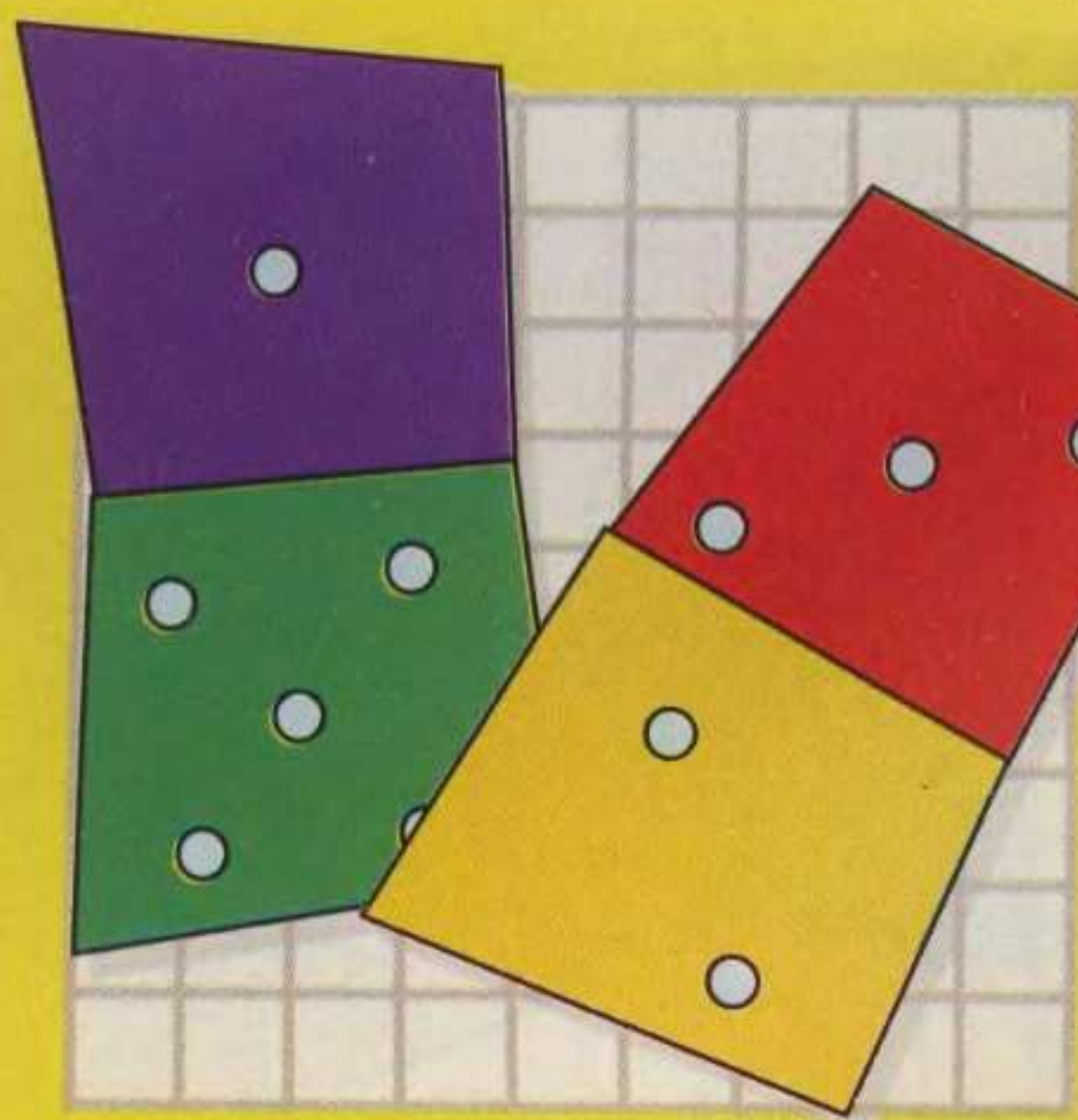
17.

Nie będę dokładnie opisywał, co zaszło w jaskiniach. Powiem tylko, że królowa pajaków chciała, abyśmy zniszczyli trujące grzyby, książkę pajaków, abyśmy zniszczyli królową, a dziwny podziemny ludek, abyśmy zniszczyli pajaki. Trujące grzyby nie chciały niczego.

Północny korytarz doprowadził nas do zamku. Na zamku mieszkali nie tylko Jeźdźcy Wyvernów. Była to również siedziba czarownicy Tary. Kiedy rozprawiliśmy się z Mistrzem Wyvernów i jego bandą, odzyskaliśmy riding hook potrzebny uwięzionemu Druidowi Szalonego Wiatru. W zamian druid dał nam wind potion i wyjaśnił, jak zabić Tarę, a potem powiedział, gdzie znajdziemy skarb.

Oplacało się. Naprawdę. W skarbcu był bowiem miecz Dark-





Walczyliśmy z psurlonami i odzyskaliśmy ciało Cragga. Wdzięczny duch dał nam butelkę z dżinem. Dżin może spełnić nasze trzy życzenia.

Dziwna jest historia Cragga i jego dżina. To właśnie Cragg spowodował upadek i zniszczenie wspaniałego miasta. Poprosił dżina, aby ten wytepił wszelkie zło w mieście. Nie pomyślał, iż w każdym z nas (choćby najlepszym) jest przecież odrobina zła. I dżin zabił wszystkich.

flame o potężnej mocy.

Kiedy wróciliśmy do Cedrilte, ludzie stamtąd nie mogli nas już dłużej zwodzić i przystąpili do sojuszu. Wracamy do Teaquetzlu. Misja została wypełniona.

18.

Mówią, że musimy wejść do ruin starożytnego miasta. Idziemy więc. Zdziwiałe, ale mieszkają tu duchy, które myślą, że wciąż są żywymi mieszkańcami wspaniałej, kwitnącej metropolii. A to tylko ruiny i cienie. Cienie snujące się pośród ruin.

Spotkaliśmy ducha Cragga, który prosił, aby oddać mu jego

Zostaliśmy tylko ja i Hwyzring. I pole trupów. Jak sięgnąć okiem, tylko krew i ciała. To już koniec. Wioski drogo zapłaciły za wolność, ale król z Draju nieprędko wysłał przeciw nim następną armię.



Rod posiadał szalony karzeł z Teaquetzlu, natomiast mędrzec z czerwonych piasków mógł grupie ofiarować nawyżej różdżkę Metal Detection.

Obok dobrze zachowanych fragmentów pamiątnika ocalały też strzępy pergaminu, z których trudno cokolwiek wywnioskować. Ale pozwolę sobie je przytoczyć:

20. ...płonących polach... zatkaliśmy... skałami. ... czego mógłby jednak ...yc trudno powiedzieć. ... jednak pustelnik. A ...ał tak niewin...

21. ...zywa się Balkazar. Kazał wyrwać im języki. ... go zabić? Jest nieśmiertelny! Przyzywa straszliwe ...ależliśmy na wyssepce Bone...

22. ...ieracz soli Tonuu.

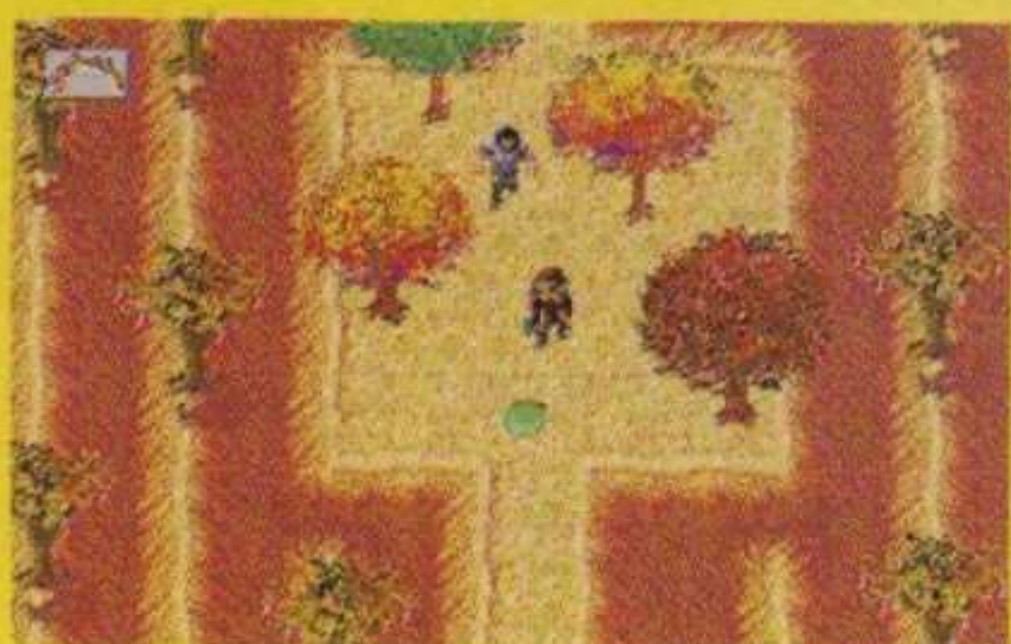
23. ...ać w oku Smoka.

24. ...ze studni na dół. ... tu mieszkać?

25. ...iliśmy linę z krzewów. Pod mostem je...

26. dziw... st wdzięczność ssura...

Po ostatnich słowach pamiątnika można się zorientować, że



ciało. Błagał też, abyśmy nie wierzyli psurlonom — dziwnej rasie przybyłej z innego świata.



19.

Stanęliśmy do ostatecznej bitwy z armią Draju. Nie przypuszczałem, że na świecie istnieje tylu żołnierzy i tyle potworów. Kiedy pokonaliśmy pierwsze oddziały, zaraz nadciągnęły następne. Doborowa gwardia królewska, psionicy i templarze, łucznicy i czarne mastyriale. Raia i Lintros zginęli. Zginęli bohaterowie z Gedron i Cedrilte, zginęli przywódcy z Teaquetzlu. Zginęła czarodziejka Jasmine.



A ja i Hwyzring? Cóż, nie mamy dokąd wracać. Będziemy czekać na następną przygodę. W końcu póki żyje król-czarnoksiężnik, póty świat nie będzie bezpieczny.

Moje uwagi:

Pamiątnik thri-kreeńskiego wojownika nie jest kompletny. Nie wiem też, czy zasługuje na pełną wiarygodność — na przykład z innych źródeł wiadomo, że Llod's

dzielnego thri-kreena czekały jeszcze następne walki. Czy uda się jednak odnaleźć dalsze zapiski?

Sądzę, że wszystko zależy od firmy SSI, która ponoć zamierza kontynuować badania wykopaliskowe na pustyniach Dark Sun. Jeżeli ich praca przyniesie jakiekolwiek wyniki, nie omieszkam rzecz jasna Was o tym poinformować.

Jacek Piekara

DARK SUN

SSI 1993
Przygodowa
IBM PC

Grafika		80%
Dźwięk		80%
Grywalność		90%
Pomysł		70%
Ogółem		80%

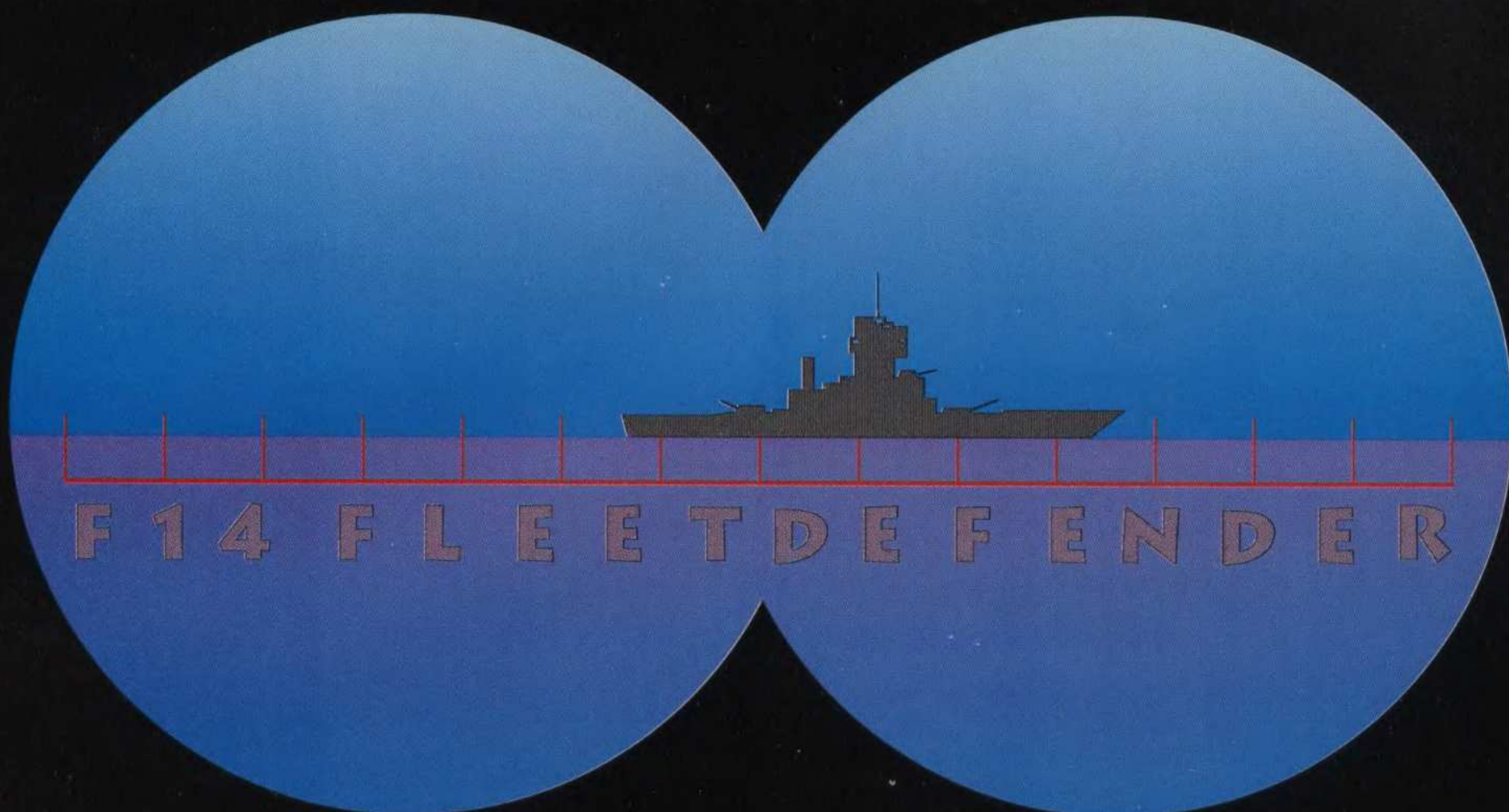
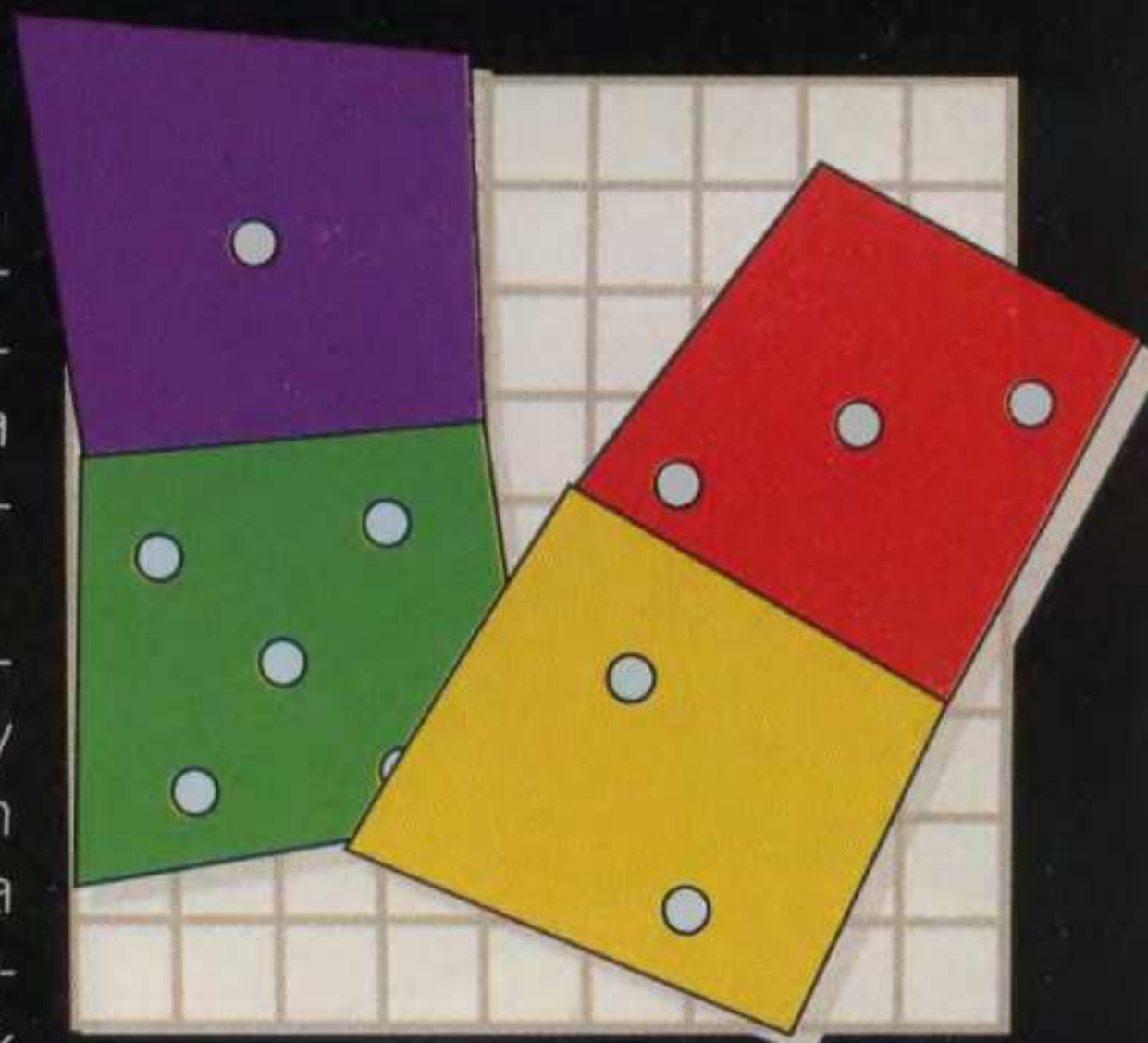
Lotniskowiec Nimitz płynął w kierunku Krety. Wszystkie systemy radarowe okrętu były wyłączone — żaden sygnał o położeniu eskadry nie może dotrzeć do nieprzyjacielskich stacji nasłuchowych. Daleko, na północnym wschodzie od macierzystego okrętu, krążył w powietrzu samolot wczesnego ostrzegania P-2 Hawkeye. Wkrótce jego anteny

cu, skinął głową. — „Trzeba ich zadołować, zanim ściągą nam na kark bombowce. Ogłosić alarm bojowy i wystrzelić oba Tomcaty, które mamy na katapultach!” — zarządził.

— „Aye, aye, sir! Alarm bojowy, Rusczy nadlatują”. Rykowi alarmowej syreny towarzyszył wrzask przerażenia, jaki wydobył się z gardel tysięcy marynarzy. Rusczy

chu w kamizelki ratunkowe, skakali za burtę. Nad wszystkim rozbrzmiewał dźwięk bijącego na alarm dzwonu z kaplicy okrętowej.

Tylko czterech ludzi na pokładzie zachowywało kamienny spokój. Były to załogi dwóch Tomcatów spoczywających na katapultach i gotowych do natychmiastowego startu. Porucznik



zarejestrowały krótki lecz silny sygnał, zaklasyfikowany jako impuls pochodzący z rosyjskiego radaru Big Bulge, w jaki były wyposażone samoloty Tu-16 (w kodzie NATO określane jako Bear). — „Aha, teraz mają nas na ekranie” — pomyślał operator na pokładzie Hawkeye’a. — „Lorneta do Meduzy, wykryliśmy impuls pochodzący od rosyjskiego „Niedźwiadka”. Jest ich pewnie kilka i lecą w waszym kierunku. Za piętnaście minut będziecie w zasięgu ich aktywnego radaru”. — „Roger, Lorneta” — potwierdził radiowiec na lotniskowcu — „szefie, mamy gości”. Admirał Holsuck, dowódca skrzydła myśliwskiego bazującego na lotniskow-

nadlatują! A więc koszmar, którym matki straszyły ich od kołyski, miał się dziś stać rzeczywistością. Tłum przerażonych osiłków rzucił się ku szalupom, trując po drodze wszystko. — „Stójcie, to nie Roskie, to UFO!” — próbował ratować sytuację dowódca okrętu, został jednak źle zrozumiany. — „Roskie UFO!!!” — gruchnęło wśród tłumu i wkrótce pokład startowy wypełnił się setkami marynarzy, którzy przebijając się w pośpie-



Pivo diVarca, dowódca klucza, wyrzucił na stalowy pokład niedopałek jointa i wcisnął dźwignię hydraulicznego opuszczania owiewki. — „Jedziemy, Al” — rzucił do swojego „pasażera” obsługującego systemy radarowe samolotu w tylnej części kabiny. Porucznik Alexander Platz zacisnął oczy i

wpil paznokcie w poręcze fotela. Potężne przeciążenie wdusiło oba lotników w ich fotele. Po chwili byli już w powietrzu. DiVarca wciągnął podwozie i ściągnął na siebie drążek. Tomcat wystrzelił ku

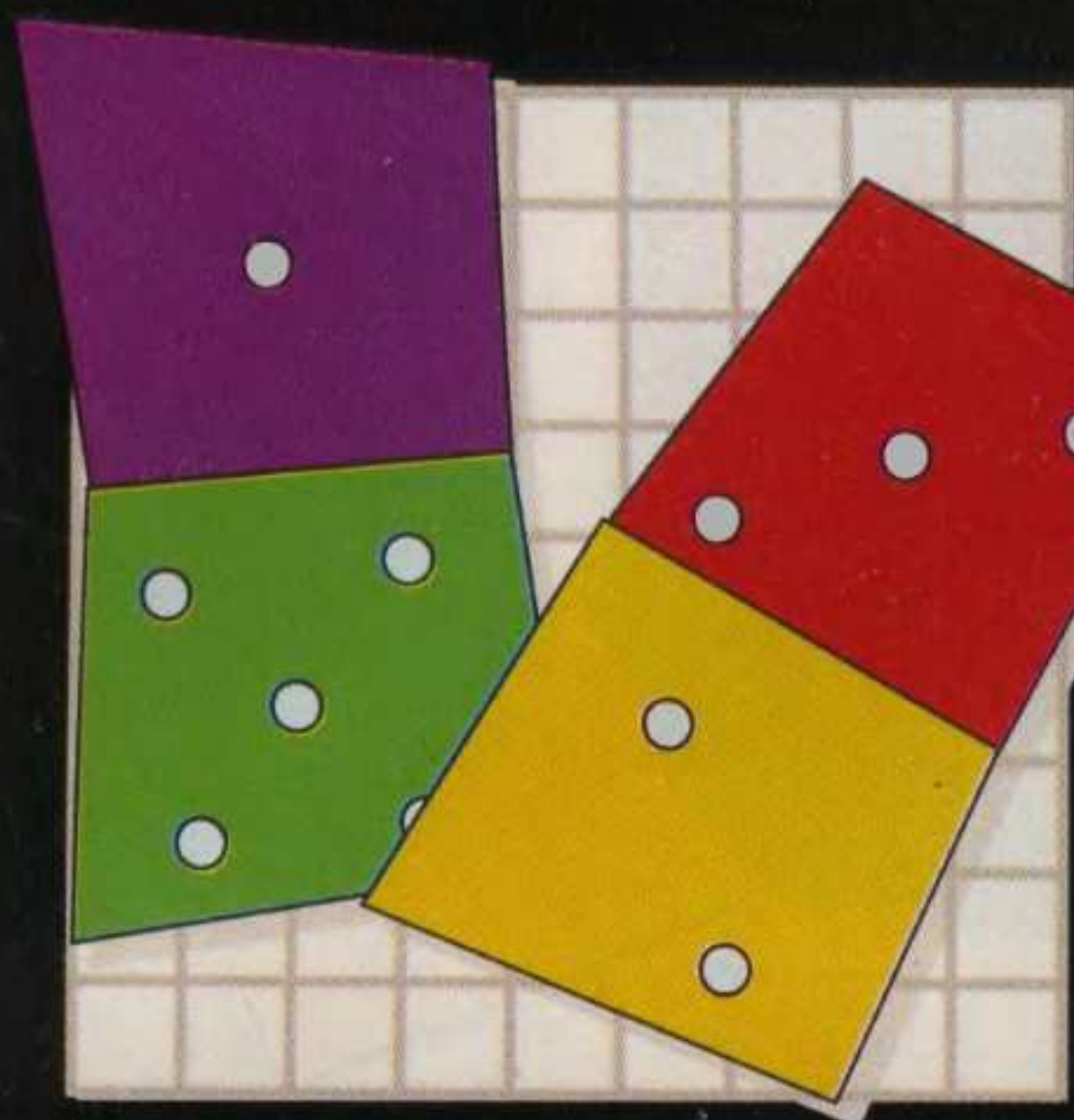


górze, szybko nabierając wysokości. Pilot obrócił głowę, aby upewnić się, czy samolot ich skrzydłowych, poruczników Ronald Rayguna i Victora Blobsa,

znajduje się tuż za nimi. Po chwili oba samoloty przebiły się przez warstwę chmur i wyrównały lot na wysokości 20 tys. stóp. Wkrótce w słuchawkach zatrzeszczał głos technika z Hawkeye’a — „Kurs 020, odległość 250”. Obaj piloci obrali nowy kurs, a operatorzy radarów w tylnych kabinach Tomcatów ustawili swoje magiczne skrzynki na maksymalny zasięg i czekali na rozkaz ich włączenia. — „Odległość 180, kurs 016”. — „Włącz szafę, Al” — rozkazał diVarca. Potężny nadajnik dalekiego zasięgu umie-

szczony w dziobie F-14 rozpoczął pracę i wkrótce Platz ujrzał na swoim ekranie pojedynczy punkt. — „Mam jednego na godzinie dwunastej” — zawiadomił dowódcę. — „Identyfikuj”. Platz wcisnął przycisk IFF, który uruchamiał sygnał transpondera określającego przynależność





F 1 4

i pognął w kierunku bombowca, ciągnąc za sobą kłębiący się dym. Po dłuższej chwili diVarca dostrzegł upragniony rozbłysk. — „Dobra robota Alex, w domu masz u mnie flaszkę koszerne go piwa. Wracamy do chaty, kończy się wachal”. Na północnym nieboskłonie kołysały się czasy kilku spadochronów, a spod jednego z nich dobiegały charakterystyczne odgłosy mechanicznej piły...

maszyny. — „Nie nasz, to chyba ten Niedźwiadek”. — „Dobra, podświetl go”. Na wskaźniku HUD przed oczami pilota pojawił się mały romb oznaczający cel. DiVarca przełączył system uzbrojenia na rakietę dalekiego zasięgu Phoenix i odblokował je. Teraz pozostało tylko poczekać, aż powolny Bear znajdzie się w stumilowym zasięgu broni...

Na pokładzie rosyjskiego samolotu jego kilkusobowa załoga próbowała zabić nudę kilku godzin wyjętych z życiorysu, jakie stanowił patrolowy lot. Operatorzy radaru grali w DOOM na notebooku, którego przemycił na pokład radiowiec. Pierwszy pilot drzemał, oparłszy nogi na osłonie kokpitu. Pomiędzy nimi, w takt impulsów generowanych przez automatycznego pilota, poruszał się drążek sterowy. Sielankę przerwał brutalnie brzęczyk urządzenia ostrzegającego. — „Alosza, odbierz” — mruknął przez sen dowódca. — „Komandir, obudź się! Walą na nas dwa Tomcaty. Za moment będziemy w zasięgu ich Phoenixów!” — krzyknął operator włączając urządzenie zakłócające i macając, czy spadochron nadal spoczywa bezpiecznie pod jego siedzeniem. W kabinie Tomcata porucznik diVarca na ekranie kamery śledzącej cel obserwował olbrzymi bombowiec, który właśnie rozpoczął nurkowanie pod osłoną silnych zakłóceń. — „Próbuje wiać. Pivo, włącz grzałkę” — usłyszał w słuchawkach głos nawigatora. DiVarca pchnął dźwignię dopalacza. Samolot skoczył do przodu i dystans do celu zaczął gwałtownie maleć. — „Cel w zasięgu, atakuję” — zameldował i wcisnął guzik umieszczony na drążku. Pod brzuchem samolotu pocisk Phoenix oddzielił się od kadłuba

F-14 Fleet Defender jest nowym produktem firmy MicroProse. Po wielu latach jeden z najlepszych samolotów myśliwskich świata, F-14 Tomcat doczekał się wreszcie swojego symulatora. F-14 został skonstruowany na początku lat 70. jako samolot nowej generacji, będący następcą Phantoma II i przeznaczony dla US Navy do służby na jej lotniskowcach. Jest to dwumiejscowy górnopłat o zmiennej geometrii skrzydeł, dwóch silnikach i charakterystycznych podwójnych statecznikach. Jego atutem jest bar-



dzo dobre uzbrojenie i awionika. Podczas długiej historii działania samolotu podobno prowadzono także prace nad jego wersją szturmową, ale zostały one zaniechane. Obecnie Tomcaty znajdują się tylko na wyposażeniu US Navy oraz... Iranu, do którego trafiły jeszcze na zamówienie szacha. Swoją chrzest bojowy przeszły w potyczkach nad Zatoką Libijską, brały też udział w wojnie w Zatoce Perskiej, gdzie ich piloci zaliczyli, bodajże, dwa zwycięstwa.

F-14 Tomcat jest myśliwcem przeznaczonym do ochrony floty przed atakami z powietrza oraz do ochrony własnych bombowców wykonujących ataki na terytorium lub jednostki nieprzyjaciela. Ponieważ według założeń amerykańskich, głównym zagrożeniem lotniskowców USA w konflikcie z Rosją byłyby bombowce—nosiciele pocisków rakietowych

F L E E T



powietrze—woda dalekiego zasięgu, Tomcaty zostały wyposażone w znakomitą stację radarową i dwustopniowe pociski rakietowe AIM-54 Phoenix o zasięgu do 110 mil morskich, czyli ok. 200 km! Są one naprowadzane na cel metodą aktywną, czyli przy użyciu własnego radaru, który podczas lotu rakiety opromienia i oświetla cel. Pociski Sparrow z kolei, drugi podstawowy element uzbrojenia, naprowadzają się metodą półaktywną, czyli wymagają ciągłego podświetlania celu przez samolot—nosiciel. Utrata sygnału powoduje zejście pocisku z kursu i stratę kilkunastu tysięcy symulowanych „papierów”. Najmniej wymagające są pociski Sidewinder, dobrze znane miłośnikom podniebnych strzelanek, które naprowadzają się pasywnie na źródło ciepła, jakim jest nieprzyjacielski samolot. Posługując się wszystkimi trzema rodzajami broni należy pamiętać, że przechwycenie celu przez głowicę pocisku sygnalizowane jest migotaniem znacznika—rombu na ekranie HUD.

Przed rozpoczęciem walki należy pamiętać o konieczności usunięcia blokady uzbrojenia klawiszem M (Master Arm off). W symulatorze firmy MicroProse

zastosowano dość prosty model lotu. Elementy, na które jego „pilot” ma wpływ to: ciąg silnika (wraz z dopalaczami uruchamianymi klawiszem A — Afterburner), hamulce aerodynamiczne — klawisz B — Brakes, podwozie G (landing Gear) oraz specjalny opuszczany hak, służący do wyhamowywania przy lądowaniu. Nie ma śladu klap (flaps), jest za to trymer służący do wyważenia maszyny. Wygodna jest funkcja autopilota (P), która pozwala utrzymywać aktualny kurs i pułap lotu, dając nam możliwość zajęcia się np. obsługą radaru. Myślę, że każdy, kto wylatał choć parę godzin na jakimkolwiek symulatorze samolotu wojkowego, powinien poradzić sobie z lataniem na „przymulato-rze” F-14.

Nieco więcej uwagi powinniśmy zatem skupić na zadaniach RIO, czyli oficera przechwytywania radarowego (Radar Intercept Officer), który podróżuje sobie



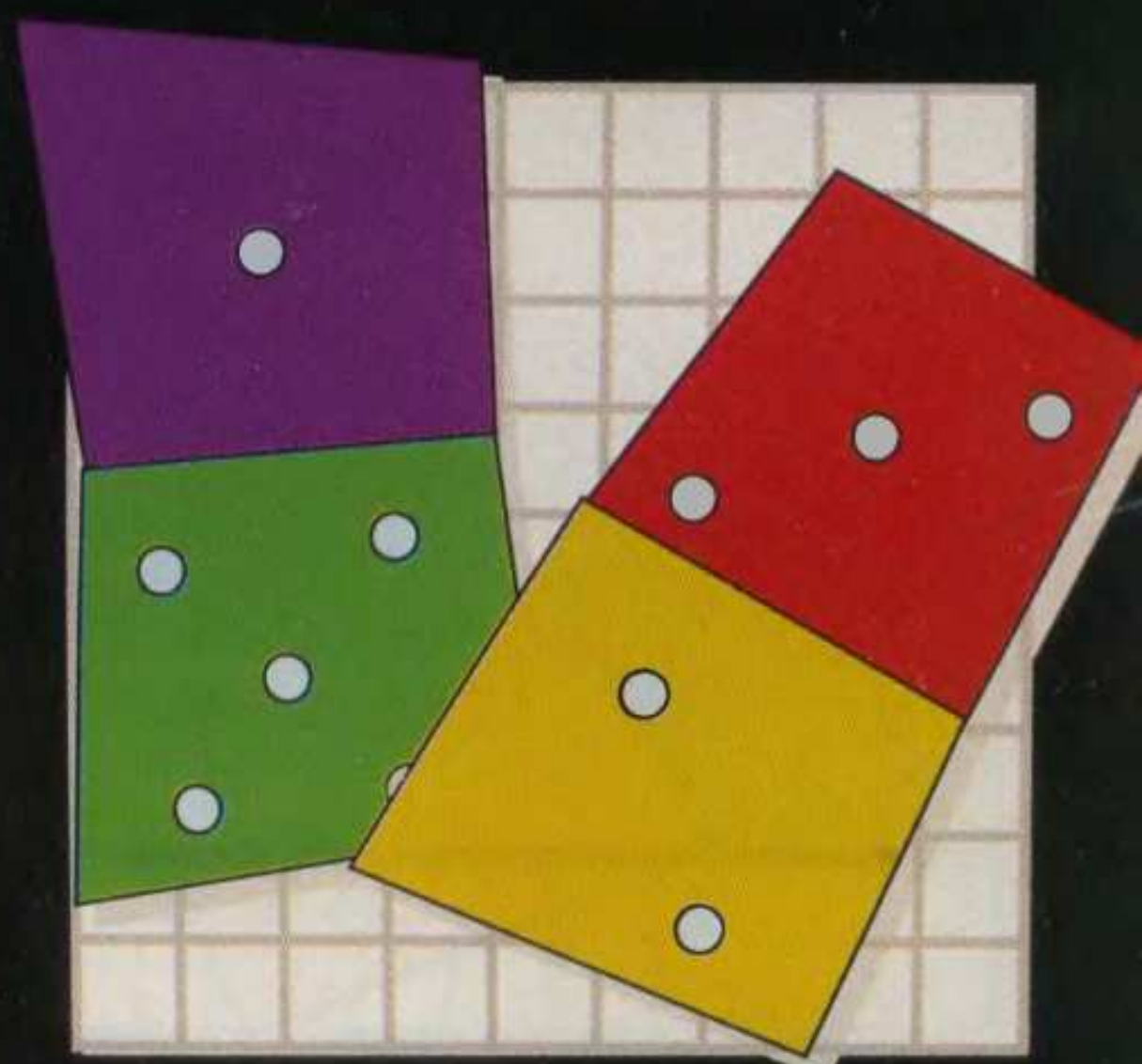
DEFENDER

wygodnie w tylnej kabinie, a którego konterfekt możemy obejrzeć, wciskając na klawiaturze numerycznej przyciski 1 lub 3. Do konsoli RIO wchodzimy klawiszem i widzimy przed sobą ekran ra-

okienku otrzymamy jego opis. Manipulując teleobiektywem można uzyskać nawet 20-krotne zbliżenie (klawisze Z/X).

Klawiszami PgDn i PgUp można uzyskać zmianę kąta położe-

nia anteny, co pozwala na wykrycie celów lecących na innych pułapach w stosunku do naszego samolotu. Z i X pozwalają na ustawienie zasięgu radaru. Prócz tego radar i komputer kierowania ogniem mają liczne inne funkcje, obsługiwane przez blok klawiszy: ins, del, home, i end. Klawisze „strzałka w górę” i „strzałka w dół” pozwalają na przełączanie między górną a dolną częścią panelu sterującego w obu kokpitach. Shift-P pozwala uzyskać namiar na wyznaczony cel oraz informację o dzielącej nas odległości z samolotu Hawkeye. Umiejętne połączenie tej wiedzy z odpowiednią obsługą radaru trywializuje przechwytywanie



daru do śledzenia celów. Pracuje on w dwóch trybach: wyszukiwania celu (SRCH) lub też jego śledzenia (STT). Po wybraniu celu za pomocą myszy, należy spróbować określić jego przynależność (klawisz IFF). Odpowiedź „hostile” — oznacza obiekt nie należący do NATO — niestety, obejmuje ona także samoloty neutralne lub cywilne! Wybrany cel pojawia się na ekranie kabiny pilota podłączonym do kamery (klawisz V). Ustawiając wcześniej odpowiednio niski poziom realizmu gry, w



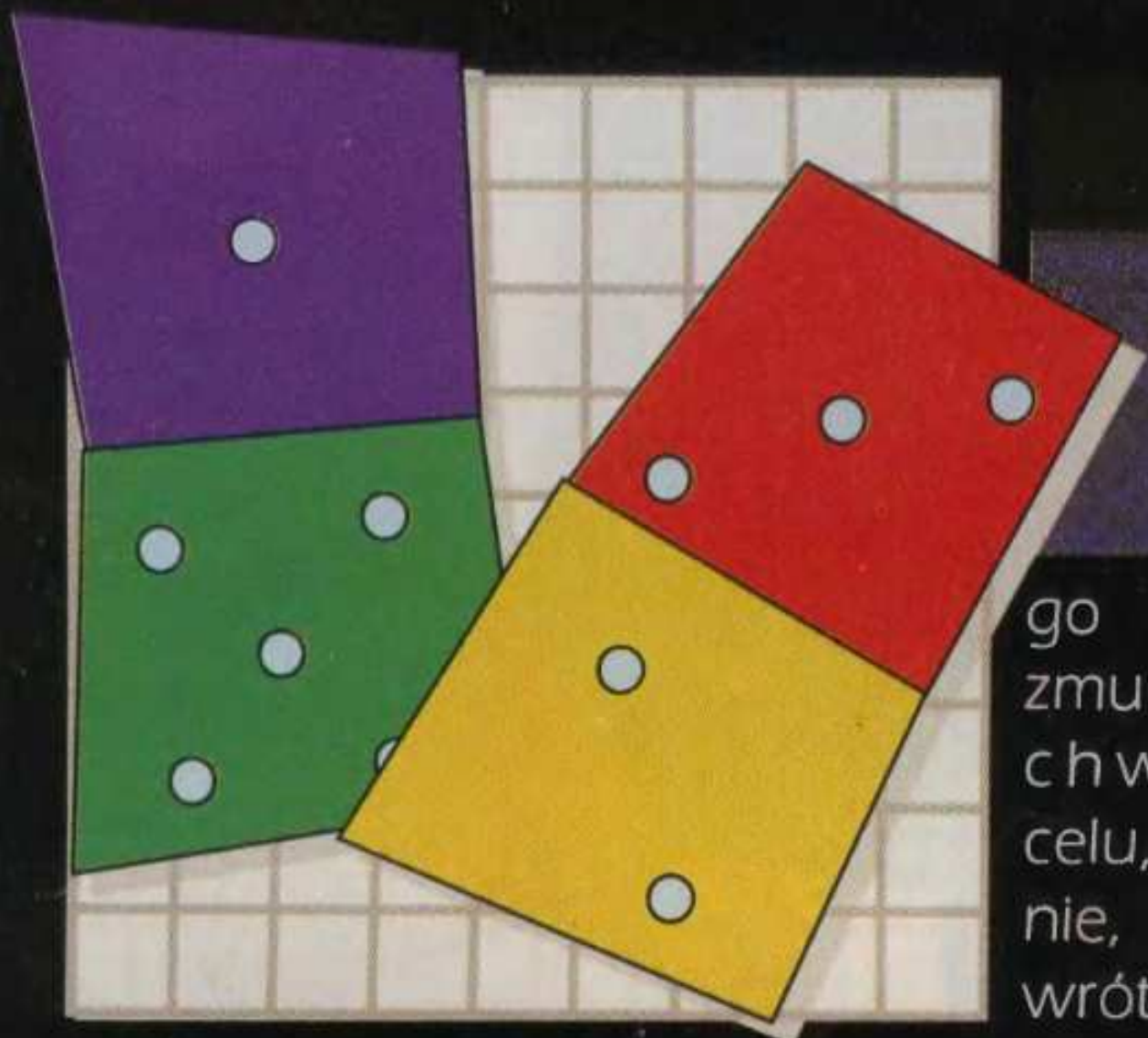
jak żywe, niebo pokryte jest ślicznymi chmurkami. W misjach odbywających się przy zachmurzonym niebie (overcast) samolot przebija się przez warstwę chmur, aby po wyjściu z nich znaleźć się na czystym, rozświetlonym słońcem niebie. Spróbujcie misji odbywających się o zachodzie słońca: powłoka chmur nabiera fantastycznej różowej barwy.

Świetnie zostały dopracowane otaczające realia, szczególnie wygląd kokpitu oraz widok naszego Tomcata. Samoloty należące do poszczególnych Skrzydeł mają oczywiście charakterystyczne malowanie! Na bardzo duży plus zasługuje zestaw misji, jakie wykonujemy podczas kampanii. Symulator oferuje grę w jednym z trzech scenariuszy: Oceania, czyli rejon morza, w którym możemy spokojnie doskonalić nasze rzemiosło zanim zderzymy się z wrogiem, oraz Morze Północne i Śródziemne. Każdy scenariusz zawiera kilka kampanii, w których dobór poszczególnych misji zależy w bardzo dużym stopniu od powodzenia poprzednich. Przed rozpoczęciem kampanii można sobie postrzelać do rzutków, czyli wybrać opcję Scramble. Pozwala ona poznać się nad różnymi maszynami, po ustawieniu ich w odpowiedniej pozycji do odstrzału. Dla dodania smaczku egzekucje mogą odbywać się o dowolnej godzinie oraz w wybranych warunkach atmosferycznych. Można ustawić sobie liczbę egzekutorów, liczbę ofiar oraz ich sztyk. Należy jednak uważać, gdyż bardzo łatwo ze ściganego można stać się ściganym... Imponujący jest, zaprogramowany przez autorów, park maszynowy wroga, do którego należy wiele sa-

wrażeń samolotów. Nieco uciążliwe jest wybieranie nowych celów dla rakiet. Wymaga ono przełączenia obrazu na kabinę operatora i podświetlenia nowego obiektu znajdującego się w zasięgu radaru. Prawdziwy komputer Tomcata pozwala śledzić do 16 celów jednocześnie, niestety w symulatorze taka możliwość nie istnieje. Wystrzelenie Phoenixa może nie dać spodziewanego rezultatu, gdyż przeciwnik także jest wyposażony w wyrzutniki folii aluminiowej do zmylenia głowicy rakiety.

Czas na wielką beczkę miodu. Programiści MicroProse wykonali solidny kawał dobrej, nikomu niepotrzebnej roboty opracowując naprawdę rewelacyjną oprawę graficzną. Dotyczy to także intro, które składa się z digitalizowanych fragmentów, żywcem wyjętych z filmu „Top Gun”. Za to rzuca na kolana grafika towarzysząca lotom. Morze wygląda





go dramaty-
zmu. Prze-
chwycenie
celu, odpale-
nie, błysk, po-
wrot. Jedy-
nym napraw-



szyna zacze-
pia tymże hakiem o
jedną z lin rozcią-
gniętych w po-
przek pokładu.
Liny są przymoco-
wane do potęż-

molotów, po-
cząwszy od
sędziwego
An-22 aż po
najbardziej
nowoczesne
myśliwce.

Teraz łyżka
dziegciu. Fleet

Defender jest prawdziwym symu-
latorem czasu rzeczywistego i
jako taki wiernie odtwarza nudę
panującą podczas długich patroli
nad oceanem, którą tylko nie-
znacznie skraca wbudowana
kompresja czasu. Ponadto samo-
lot F-14 jest morskim myśliwcem
przechwyującym i z tego powo-
du wszystkie scenariusze dotyczą
wyłącznie walk powietrznych,
rozgrywających się nad bezmia-
rem wód. Niestety, miłośnicy
bombardowań miast i wsi oraz
przelewania krwi niewiniątek
muszą się obejść smakiem: ani
jednej bomby na pokładzie! Nie
należy oczekiwać też specjalne-



dę emocjonują-
cym momentem
jest lądowanie na
lotniskowcu. Posa-
dzenie samolotu
na „znaczkę po-
cztowym” wyma-
ga bowiem dosyć



dużej wprawy.
Tu przydaje się
wspomniany
hak (klawisz H),
który wysuwa
się spod ogona
samolotu. Lądu-
jąca z dużą
prędkością ma-



nych amortyza-
torów, pełniąc
tym samym rolę
hamulców. Pro-
ste i skuteczne.

W sumie pro-
gram jest prze-
znaczony chyba
specjalnie dla

fanów powie-
ści Toma Clancy,
w szczególności „Czerwo-
nego Sztormu”. Ci z nas,
którzy już mie-
li okazję
sprawdzić się jako dowódcy okrę-



chodził na słab-
szych maszynach.
Po instalacji zaj-
muje na dysku
niecałe 9 MB. W
sumie gra warta
grzechu!

Przemysław Wnuk



F-14 FLEET DEFENDER

MicroProse 1994
Symulacyjna
IBM PC

Grafika		95%
Dźwięk		80%
Grywalność		80%
Pomysł		75%
Ogółem		80%

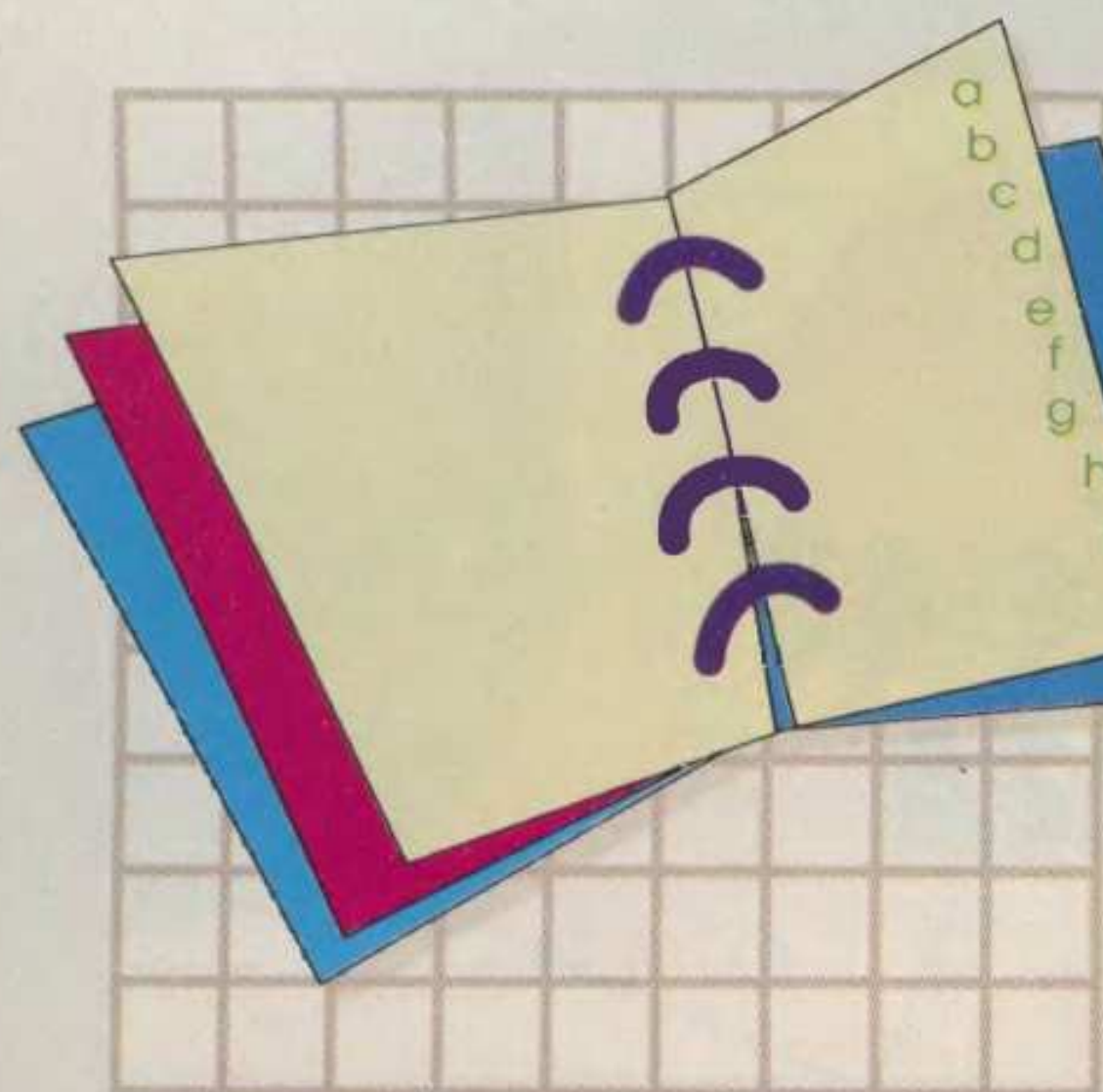
NOWA Fantastyka

**TRACISZ KONTAKT Z RZECZYWISTOŚCIĄ?
NA MARZENIACH SIĘ NIE OSZCZĘDZA**



**Miesięcznik poświęcony literaturze, plastyce, kinu i wideo, nauce
oraz zjawiskom z kręgu science fiction, fantasy i horroru.
Kilkakrotny laureat Prix Européen de Science Fiction w kategorii
najlepiej redagowanego europejskiego magazynu SF.
Największe pismo tego typu na świecie. Dwunasty rok na rynku.**

**Jeżeli jakimś cudem nie miałeś jeszcze
NOWEJ FANTASTYKI
w ręku, kup ją lub od razu zaprenumeruj.
W prenumeracie taniej niż w kiosku!!!**



K A T A L O G

Zgodnie z zapowiedzią, raz na trzy miesiące, publikujemy listę punktów sprzedaży, w których możecie nabyć nie kradzione programy. Lista w Katalogu została uporządkowana wg alfabetycznej kolejności miast, a jeśli w danym mieście jest kilka punktów sprzedaży — to wg ulic.

Katowice

Rodent	Al. Korfantego 51
Basta	Drozdów 13b
Progos	Moniuszki 3
Gepard	Piotra Skargi 6
Mikroman	Pl. Rostka 3
Księgarnia Techniczna	Żwirki i Wigury 33
Catom	
(D.H. „Skarbek”)	Mickiewicz 4

Kielce

ACS	Leśna 7
Zeto	Śniadeckich 33

Koszalin

Timsoft	Kościuszkowców 8
---------	------------------

Kraków

Bit Plus	Bieżanowska 1
Labeo	Długosza 2
Bit Plus	Floriańska 24
Rexcomp	Józefińska 16
Księgarnia	
E. Markiewicz	Na Kozłowiec 8
Tron	pl. Matejki 10
Księgarnia PLJ	pl. Matejki 2
Qumak	pl. Szczepański
Księgarnia Techniczna	Podwałe 4
Qumak	Poselska
User	Potiební 10/23
Sklep Komputerowy	Węgierska
BajPCtek	Wiślna 8
Doktor O	Zamkowa 3

Kraśnik

Zakład Informatyki	Zielińskiego 10/16
--------------------	--------------------

Kutno

ZTK Bitam	Jagielly 2
-----------	------------

Legnica

Info	Złotoryjska 6
------	---------------

Leszczyny

Agnus	Broniewskiego 8
-------	-----------------

Lublin

Pomarex	Bernardyńska 20
Return	Fabryczna 3a
Pomarex	Ogrodowa 3
X-Y-Z	Okopowa 6
Protech	Przy Stawie 2
Pomarex	Zamojska 26
	paw. WZGS

Łomża

Novum	Spokojna 9a
-------	-------------

Łódź

Arete s.c.	1-Maja 37/31
Arete	Kościuski 101
Computer Center	Piotrkowska 153
Megamex	Piotrkowska 153
M-Niki	Piotrkowska 175/177
ZTK Bitam	Piotrkowska 235
Computer 2000	Piotrkowska 38
Elektronika	Piotrkowska 39
Computer Center	Piotrkowska 82
Datex	Pojezierska 90a

Mielec

Mikro	Fredry 1
Hermes	Gagarina paw. Dedal
Taran	Traugutta 7

Mszana Dolna

Eddy	Starowiejska 75
------	-----------------

Mysłowice

Hi-Tech	Bytomska 3
---------	------------

Nowy Targ

BD	Rynek 35
----	----------

Nysa

Bitcomputer	Kr. Jadwigi 13
-------------	----------------

Olsztyn

Sprzęt komp.	
R. i W. Kabala	Dąbrowszczaków 8/9

Opole

Satcom	DH „Opolanie”
HMS Computers s.c.	Krakowska 41a
Ami-Go	Końskiego 43
Atabajt	Ozimska 48b
Megabajt	Reymonta 23

Ostrowiec Św.

PC Komputer	Ogrody 11a
PC Komputer 2	Sienkiewicz 64

Pabianice

Dik Soft	Bracka 54
----------	-----------

Piaseczno

Disccomp	Kościuski 4
----------	-------------

Piotrków Trybunalski

ZTK Bitam	Łódzka 44/21
Omega	Pl. Kościuski 8

Płock

Wektracomp	
Systemy	
Komputerowe	Al. Kobylińskiego 14
Rewex	Tumska 10

Police

Komputer Studio	Przyjaźni 19
-----------------	--------------

Polkowice

Cubitus s.c.	Głogowska 19
--------------	--------------

Poniatowa

Studio Komp. Chip	Brzozowa 7/8
-------------------	--------------

Poznań

On Line	3 Maja 47
Kombit	Oś. Wichrowe Wzgórze
	105a
Sanservice	Oś. Zwycięstwa
	paw. 110
Book Service	Podgórna 8
Beta	Pułaskiego 24/2
Gigabit	Ratajczaka 25/5
Metro Arome	Ratajczaka 31

Puławy

Dom Chemika	Wojska Polskiego
-------------	------------------

Przemyśl

Six-Studio	Rejtana 3
------------	-----------

Racibórz

Bit	Browarna 2
Matari	Opawska 12

Radom

RAM	Dębowa 54/1
-----	-------------

Rybnik

Microman Plus	Rynek 4
Agnus	Sobieskiego 23

Rzeszów

Dabi-Komputer	Bernardyńska 5
Arma s.c.	Dąbrowskiego 16
Quatro Computers	Matejki 2
Infox	Piłsudskiego 31
Dabi-Komputer	Podwisłocze 46
Bajt	Rejtana 33
Salon Komputerowy	
Chip	Solarza 18/6
Dabi-Komputer	Szopena 21
Domar	Zygmuntowska

Siedlce

Vena	Kilińskiego 11
------	----------------

Sieradz

Inwar	Bohaterów Września 61
-------	-----------------------

Sochaczew

Fuks	Warszawska 21
------	---------------

Sopot

Xero-Atari	Parkowa 41
------------	------------

Sosnowiec

Dynamic	Modrzejewskiej 16
ART	Powstańców 18a

Stalowa Wola

Joker	Mickiewicz 15
-------	---------------

Dabi-Komputer	
(DH „Alicja”)	Popieluszki

Suwałki

F-X	Korczaka 2a
Gemark	Os. II bl. 2 m. 17

Szczecin

PHU Marktom	Dworcowa 2
Gil	Kardynała Wyszyńskiego
	13

Bilang	Pl. Rodła 8
Bilang	Świętopełka 5/6
Bilang	Węgierska 5

Szczecinek

Artcom	E. Plater 25
PHU Sky	Mirowskiego 7 A

Świdnica

Studio Komp. Commodore	Leśna 28/3
------------------------	------------

Świnoujście

RRK Computers	Kołatka 22/11
---------------	---------------

Tarnowskie Góry

PHU Fampol	Saperów 6c/5
------------	--------------

Tarnów

Kwant	Rynek 14
-------	----------

Tomaszów Mazowiecki

Asa	Warszawska 10
-----	---------------

Toruń

Floppy Computer	
Systems	Broniewskiego 33
Joad	Kopernika 40
PPHU Warex	Kościuski 41/47
Floppy Computer	
Systems	Szeroka 33

Tychy

Videobit	Ks. Krd. Hłonda 77
Romeks	Paprocińska 54

Warszawa

Digital	Al. Jerozolimskie 2
Nowa Technika	Al. Solidarności 129/131
JTT Warszawa	Bartycka 20
Amiga s.c.	Batorego 10
Bacpol Sp. z o.o.	Chelmska 18
Next	Chłodna 33
Simple	Chmielna 98
Olbert	Chruścińskiego 45
Master	Cybis 4
Joker	Czerniakowska 58 A
AS	
Studio Komputerowe	Gen. Abrahama 4
Mirage Software	Gen. Abrahama 4
Studio Minikomp.	
J. Zaporska	Goluchowska 9/43
Zakład Usług	
Komputerowych	Grochowska 94
APN Promise	Grójecka 65 a
Comp Art	Hoża 43/49
Oskar	Igańska 26
Mikrokomputery S.A.	Jana Pawła II 26
Comtech Wektor	Jana Pawła II 46/48
Salon Sprzedaży	Kasprowicza 81/85
Grom s.c.	Lewartowskiego 17
Karibu Sp. z o.o.	Łukowska 17a
Aviks	Marszałkowska 56
Elektronika	Mokotowska 51/53
Tech Trade	
Share Company	Okrag 3
Computer Systems	Piękna 31/37
Hala Marcpol	pl. Defilad
Sanservice	pl. Konstytucji 6
Księgarnia PLJ	Poznańska
Setup-Plus	Puławska 107 A
JS&B	Robotnicza 10
Sklep firmowy	Siemieńskiego 3
Nowa Technika	Świerczewskiego 129/131
Protech Trading	Świętokrzyska 34
Compusoft	Zabińskiego 5/56
W.K.W.	
Grażyna Kowalczyńska	Zelazna 32
Comtech Wektor	Zółkiewskiego 44

Włocławek

M-Soft	Łanowa 29
Nataliasoft	
(D.T. Wisłanin)	Witosa 4

Wodzisław Śląski

Agnus	Ks. Konstancji 15
Electronic	Powstańców Śląskich 13

Wrocław

JTT Computer	
Sp. z o.o.	Braci Gierymskich 156
Promer Shop	Rynek-Ratusz 15
Ken	Św. Antoniego 2/4
Elektronika	Św. Mikołaja 56/57

Zabrze

Marmet InterPlay	3 Maja 19
------------------	-----------

Zamość

Derkom	Orla 16
--------	---------

Zduńska Wola

ZTK Bitam	pl. Wolności 20
-----------	-----------------

Zgierz

Sklep Komputerowy	Parzęczewska 21
-------------------	-----------------

Zielona Góra

C.H. Polmozbyt	Francuska 52
Vadim	Kupiecka 28
C.H. Topaz	Westerplatte 13

Żory

Joysticka	Oś. Księcia Władysława
Unicom s.c.	Oś. Księcia Władysława
	7e 29

tete

TIPS & TRICKS

Baczność!

To znowu ja, Wasz Mu-tato-r, z kolejną porcją tipów i podpowiedzi do gier. Zanim po nie sięgniecie, wysłuchajcie meldunku z pola walki.

Nadal w "tete" przeważa Amiga, ale niektórych PeCetowców poruszył mój apel z nr 7/94 i może będzie więcej blaszanych kawałków - oczywiście NIE kosztem przyjaciółki.

Maniakom radosnej twórczości przypominam — sprawdzajcie typy, czy były już publikowane na łamach Gamblera, zanim je do nas wyślecie.

Uwaga członkowie KMF! Świętujecie piąte spotkanie na łamach "tete", ale uczciwie ostrzegam — zginiecie marnie, jeśli się nie poprawicie. Nadal jest za mało ciekawych listów, a za dużo banałów. Zanim chwycicie za ołówek, przeczytajcie jeszcze raz opis Frontiera (Gambler nr 2-3/94) i kolejne odcinki KMF (od nr 5/94).

Nadal nie widać kandydata do Głównej Nagrody "tete" — 3 mln zł, za najlepszy, najciekawszy TIP miesiąca! Dzielimy więc szmal na trzy NIErówne kupki, które otrzymają najbardziej zasłużeni osobnicy: Jan Mazurek z Grudziądza, Rafał Żółciak z Jarosławia i Paweł Żółtowski z Warszawy. Alleluja!

W konkursie "Bystrego Szperacza" wzięła udział rekordowa w historii "tete" liczba Czytelników: nadeszło ponad 100 odpowiedzi, ale tylko 47 prawidłowych. A fałszywką w nr 7/94 była gra BAD BOY.

Atrakcyjne gry komputerowe, ufundowane przez IPS Computer Group, wylosowali: Przemysław Gawroński z Zawiercia, Bogusław Staniszewski z Łomży i Roman Zagniński z Kielc. Ponieważ dwóch szczęśliwców nie podało typu posiadanego komputera, za karę dostaną grę na peceta.

Do końca września macie czas na wskazanie tytułu nieistniejącej gry, którą ukryłem wśród pojedynczych tipów. Decyduje data stempla pocztowego!

Kierowaną do "tete" korespondencję zaopatrujcie w odpowiedni dopisek!

Spocznij!

sgt. Mutator

PRAKTYCZNE PORADY CZYLI RATUJ SIĘ JAK KTO MOŻE

Indeks

KMF FRONTIER KLUB	36	CRAZY FOOTBALL (Amiga)	43	JAMES POND (Amiga)	46
Maniac Mansion (IBM PC)	37	CYBERPUNKS (IBM PC)	43	KWIX (Amiga)	46
Indiana Jones		DESERT STRIKE (Amiga)	43	LED STORM (Amiga)	46
— The Fate of Atlantis		DOODLEBUG (Amiga)	43	LEMMINGS 2 (Amiga)	46
(IBM PC)	39	DOOM (IBM PC)	43	LETHAL WEAPON (Amiga)	46
3D POOL (Amiga)	42	DRAGONS LAIR 2 (Amiga)	43	LHX ATTACK CHOPPER	
ALIEN WORLD (Amiga)	42	DRAGONS LAIR 3 (Amiga)	44	(IBM PC)	49
ARABIAN NIGHTS (Amiga)	42	DUNE (Amiga)	44	LITIL DIVIL (Amiga, IBM PC) ...	49
ASTERIX 2 (Amiga)	42	DYNA BLASTER (IBM PC)	44	LOGO (Amiga)	49
AWESOME (Amiga)	42	EVEN MORE INCREDIBLE		LOST VIKINGS (IBM PC)	49
BACK TO THE FUTURE 2		MACHINE (IBM PC)	44	MAD TV (IBM PC)	49
(Amiga)	42	F—15 (Amiga)	44	MEGA-LO-MANIA (Amiga)	49
BEAST 3 (Amiga)	42	FLASHBACK (Amiga)	44	MOONSHINE RACER	
BEAVERS (Amiga)	42	FURY OF THE FURRIES		(Amiga)	49
BLUES BROTHERS (Amiga)	42	(IBM PC)	45	NIGEL MANSELL'S WORLD	
BODY BLOWS (IBM PC)	42	GHOSTBUSTERS (Amiga)	45	CHAMPIONSHIP (Amiga)	49
BUBBLE BOBBLE (Amiga)	42	GUNSHIP 2000 (Amiga)	45	NINJA WARRIORS (Amiga)	49
CABAL (Amiga)	43	GUNSHIP 2000		NECRONOM (Amiga)	50
CARRIER COMMAND (Amiga) 43		(Amiga, IBM PC)	45	POPULOUS 2 (Amiga)	50
CATACOMB ABYSS (IBM PC) ...	43	GUY SPY (Amiga)	45	PREHISTORIK (Amiga)	50
CHAOS ENGINE (Amiga)	43	HARPOON (IBM PC)	45	PREHISTORIK 2 (IBM PC)	50
CIVILIZATION (Amiga)	43	HISTORY LINE 1914-18		PRINCE OF PERSIA (IBM PC) ..	50
COMMANDER KEEN		(Amiga, IBM PC)	45	RAINBOW ISLANDS (Amiga) ..	50
(IBM PC)	43	HUMAN RACE — Humans 2		REBEL ASSAULT (IBM PC)	50
CRACKDOWN (Amiga)	43	(Amiga)	46	RESCUE RANGERS HEROES	
		HUNTING (Amiga)	46	(IBM PC)	50
		INDIANA JONES 4 (Amiga)	46	RESOLUTION 101 (Amiga)	50
		INDIANA JONES 4		ROAD RASH (Amiga)	50
		— ADVENTURE (Amiga)	46		

KMF FRONTIER KLUB

Witajcie ludkowie. Gdy piszę ten tekst za oknem jest 36 i 6 — czyli dobrze, nie ma gorączki. Ale po kilku godzinach takiego piekarnika czuję się tak, jakby to we mnie walnęły szczątki Shoemaker—Levy'ego, a nie w Jowisza. Mimo to postaram się stworzyć to wiekopomne dzieło, będące początkiem nowego kanonu literatury, czyli kolejny odcinek KMF.

Chciałem przy okazji podziękować Wam za tony listów z dopiskiem "Frontier" oraz listonoszowi, który je targał. Przysłał mi kartkę z sanatorium, jego stan się polepsza. I jeszcze prośba — PISZCIE WYRAŹNIE! I tak mam -10 dioptrii, więc niby rybka, ale jednak o wiele lepiej czyta się list niż zapis EKG, co niektóre Wasze wypowiedzi przypominają...

REAKCJE PAWŁOWA

"Ten kto rekomendował Ross jako miejsce startu jest debilem. Niech spróbuje startu z Lave, sprzeda statek — zamieni go na Gecko lub policyjny (zapomniałem nazwy bo FRONTIER HAS A READ/WRITE ERROR ON DISK BLOCK 366 — k**de, przecież to dysk z giełdy). Teraz kup sobie atmosphere shielding. Żeby "oczyścić" reputację polec do Alfa Centauri i zabul pięć dych w którejś ze stacji. Na początku możesz przewieźć pasażera (kup kabinę — po wymianie statku zostanie Ci ponad 30 kaflów!!). Uważaj, jakiś psychopata z beam laserem będzie Cię gonil — chyba wiadomo po co hy, hy, hy!"

Commander Evil Dick, No Name, Nowhere.

"Setnie się ubawiłem testem wytrzymałości myszy proponowanym przez Commandera SCh w numerze 7/94. Drogie leszcze, opisany przez SCh problem z opuszczeniem stacji orbitalnej wynika z braku paliwa w zbiorniku (internal fuel tank empty). Zamiast więc reperować thruster w stoczni, wystarczy przepomopować paliwo z ładowni (refuel). Dotyczy to oczywiście również operacji wymiany silnika!

Z kolei w numerze 5/94 Commander GM podał magiczną sztuczkę na ominięcie ciekawości policji przy lądowaniu z nielegalnym towarem. Moja wersja programu niestety nie rozumie roli liczby trzy w obrzędach magicznych. Wszystkim, których sprzęt wykazuje podobną ignorancję radzę zapisać stan gry przed lądowaniem i... próbować do skutku. Posiadaczom Amigi bez twardziela przypominam o RAM—dysku!"

Commander Han Solo, Olsztyn, lobei

WARS WITA WAS

"Jestem szczęśliwym (?) posiadaczem Frontiera w wersji półpolskiej (?!). Nie wiem, czy słyszeliście o takiej wersji — więc kilka słów o niej. Ekran komunikacji wygląda następująco: wszystkie Launch Requesty, Shipyardy, Bulletiny i Stockmarkety są po angielsku, ale na czarnym ekraniku stoi "Polaczeni

Video...", a pod spodem: Kabiny, Ładownia, Wolne, Użyte, Kasa. W Stockmarkecie większość towarów jest po polsku (ale jest np. Narcotics, Radioactives). Drobiazgi są po polsku, a większość komunikatów i ogłoszeń nadal po angielsku.

Pewnie nie raz straciliście statek, próbując wlecieć do stacji lub wylądować na planecie korzystając z autopilota, więc trochę pomogę. Lecąc na autopilocie zbliżamy się do doku na odległość 0,5-0,6 km i wyłączamy autopilota, jednocześnie hamując do zera. Statek powinien kręcić się razem ze stacją. Wtedy ustawiamy celownik na środek stacji i wciskamy [Enter]. Możemy wlecieć w dok nawet z prędkością ok. 300-400 km/h [chyba km/s! — Traktor], a statek spokojnie zostanie przyjęty przez obsługę, a nie rozbije się (jak to nie raz mi się zdarzało) o ściany doku.

Przy włączonej pauzie nie jest możliwe zestrzelenie statku (z obrotowej wieżyczki) laserem pulsowym. Lepiej tam założyć Beam Laser.

Gdy w ferworze walki strzelamy z rakiet i zapominamy zabezpieczyć je przed wlotem do stacji lub na planetę z dokiem, może się to dla nas skończyć małą eksplozją statku.

I pytanko! Po co ktoś wymyślił, że na Lave (przy starcie z tej pozycji) jesteśmy ścigani i przez Federację i przez Imperium? Czy można się tego jakoś pozbyć, odpracować w kamieniołomach, posprzątać u Dr. De Stroyera w domu, czy jakoś inaczej?"

Commander KK, Tomaszów Mazowiecki, Venus.

Odpowiedzi na Twoje pytanie szukaj ciutkę wyżej!

"Jeżeli w porcie kilka osób oferuje sprzedaż lub kupno nielegalnych towarów, jedna z nich jest podstawiona przez policję. Przed handlem więc nagraj stan gry na dysk i teraz jeżeli podczas obrotu nielegalnymi towarami złapie Cię policja, wróć do nagranej gry i spróbuj handlu z drugim kupcem."

Commander Erbereth, Otmuchów, Vega

"Lepiej nie podejmować się zabijania z jakiegokolwiek listy, gdyż ścigany albo się sam zabije o planetę albo w ogóle go nie ma.

Przy fotografowaniu musimy zbliżyć się do celu na planetę na ok. 80 km i pstryknąć serię zdjęć aż do ukazania się obok informacji "Done", nakierowując któryś z celowników na cel.

Przy bombardowaniu zbliżamy się do planety na ok. 8-15 tys. km i szukamy, latając wokół niej, małego punktu bez nazwy (stacje mają nazwy!). Po namierzeniu celu włączamy pauzę w grze i wystrzelujemy raketę. Zanim to jednak zrobimy, usuńmy wszystkie wrogie statki. Następnie łapiemy tę raketę w celownik (jak dla autopilota) i włączamy maksymalne przyspieszenie czasu, a potem jest BOOOO-OOM i "Say good bye". Podobnie można postąpić z wrogim statkiem — złapać w celownik, włączyć pauzę, wystrzelić raketę i czas na maxa, a żaden ECM piratowi nie pomoże."

Commander KAW, Oława, HR 7703

PYTAJ, A CIĘ WSADZA

"Polatałem se ja ostatnio po Galaktyce. Pozwolicie więc, że wspomnę co poniektóre momenty. Będę stawiał drukowane w trosce o Wasze kwadratowe od monitorów oczki. :>

Mam ja problem. Jak do (piii) przewozić niewolników albo żywe zwierzęta? Odp.: w ładowni, hahaha. Idzie o to, że mięso albo użyźniacz są tańsze od żywca (nie mylić z piwem), co przemysł czyni nieopłacalnym."

A czy kolega kupił Cargo Bay Life Support? Nic dziwnego, że w nadprzestrzeni stworzenia żywe stają się nawozem naturalnym...

"(...) Jak "odetkać" stację, w której przez kilka dni nie ma miejsc?"

Wybrać inną, albo poczekać kilka dni dłużej. Prędzej czy później się odblokuje.

"(...) Co robi Fuel Scoop i Cargo Scoop Conversion?"

Z tym pierwszym możesz podlecieć do gwiazdy i jak się nie usmażysz (musi to być jedna z chłodniejszych gwiazd) możesz zatankować do pełna. Podleć na odległość mniejszą niż 30 km, leć prosto i ze stałą prędkością. Potrzebujesz Atmospheric Shielding, gdyż w innym przypadku zamienisz się w żywy (niedługo) meteor oraz Shield Generator. Ale nawet dla tak wyposażonego, tankowanie z gwiazdy jest dość niebezpiecznym zajęciem.

To drugie służy m.in.: do zbierania zawartości ładowni statku, który wysłałeś do aniołków; do zbierania własnego towaru, który wyrzuciłeś w obawie przed np. policją; czy też do zbierania minerałów z rozwalonych asteroidów. CSC potrzebne jest także, gdy prowadzisz działalność wydobywczą. Działa tylko razem z Fuel Scoop. Żeby użyć CSC/FS musisz wlecieć w pozostałości po statku—asteroidzie.

"(...) A wszelakie zakazane rzeczy są np. na Lelande 21175 [0,0]. I nie trzeba się tułać po ramionach Galaktyki."

Dobrze wiedzieć!!!

"(...)Mając duży statek (Panther Clipper) można wykorzystać okazję z cyklu buraczków — jeśli na rynku czegoś braknie, a ja sprzedam kilka ton, to oni zaraz uzupełniają zapas (?) do 65 tys. ton z groszami. No to wtedy można kupować i na jednym locie mieć do przodu ok. 2 mln (1800 ton * przebiecie 1000c). Ale to nie zawsze działa.

O burakach więcej: widywałem w rejonach Wolf 630 [-2,-1] albo Arcturus [-2,0] zlecenia na ca. 183 mln albo MINUS 16 mln (sic). Po wzięciu okazywały się "normalne" za 15 czy 18 tys.

Burak3: jest coś nie tak. Jak startuję z Marsa (zawsze!), to dostaję wyprawkę-marzenie, nie tylko 100 000 000c, ale Cobrę Mk III, napęd trzeci wojskowy + 15 ton paliwka, trzy rakiety NN500, analizator chmur i inne bajery i na otarcie łez stopnie Lt. Commander i ELITE! I nie ma siły. Do szczęścia brakuje tylko chłodnicy lasera."

Commander Fred, Mrozy, Hyperspace

Miejmy nadzieję, że Frontier II (Elite III) nie będzie miał tyle buraczków. NIE DAJĄ SPOKOJNIE GRAĆ!!!

FLAKI Z OLEJEM (SILNIKOWYM)

"W mojej wersji (PC) nie działają robacze dziury!!! Jeszcze niegdy autopilot nie rozbił mnie o powierzchnię planety przy lądowaniu, wręcz przeciwnie — nie potrafi namierzyć wroga podczas walki (jest zbyt dokładny).

W systemie Bernards Star zaatakował mnie Imperial Courier!!!

Czynny antyspołeczny nie znikają z "konta", ale Federacja, Imperium i Terytoria Niezależne mają osobne "notowania".

To jest absolutny bezsens, że podczas przekraczania granicy (Federacja—Imperium, Imperium—Niezależni, Federacja—Niezależni) trzeba uiścić 70000c z tytułu "Remote Transfer".

Commander WG, Gierałtowice, Lacaille 8760

UPRASZA SIĘ O PRZYSYŁANIE LISTÓW

do Klubu Maniaków Frontiera pod adresem redakcji z dopiskiem "FRONTIER".

Znikając w nadprzestrzeni

Imć Traktor II Jr.

Maniac Mansion (IBM PC)

Przedstawię rozwiązanie gry Maniac Mansion, krótkie i zwięzłe, bez słownych upiększeń.

W grze posługujemy się następującymi postaciami: Dave, Syd, Razor.

Zaczynamy! Idź na front budynku.

— Podnieś tulejki, wycieraczkę i klucz.

— Otwórz frontowe drzwi i wejdź do środka.

— Otwórz drzwi (po prawej stronie).

— Otwórz kolejne drzwi i wejdź do środka, zobacz co jest na żyrandolu.

— Włącz światło i odejdź daleko na prawo do luźnego kasetonu i naciśnij go.

— Podnieś kasetę i wyjdź z obydwu pokoi.

— Kiedy drugi gracz zejdzie do piwnicy, naciśnij prawą chimerę,

— Zapal światło, podnieś srebrny klucz i na razie wyjdź z piwnicy.

— Przejdź przez drzwi koło zegara Dziadka i podnieś latarkę.

— Otwórz lodówkę, weź stare baterie i puszkę Pepsi.

— Przejdź do spiżarni przez jadalnię.

— Weź słoik i napój owocowy.

— Otwórz drzwi srebrnym kluczem i wejdź do pomieszczenia z basenem.

— Napełnij słoik i wróć do głównego wejścia.

— Ustaw którąś z postaci koło skrzynki na listy, aby czekała na przesyłkę.

Teraz zapisz stan gry!

— Idź na górę i wejdź do pokoju na lewo.

— Weź koncentrat owocowy, skrobaczkę do farb i opuść pokój.

— Wpisz na klawiaturze odpowiednie kody.

— Przejdź teraz przez drzwi bezpieczeństwa.

— Idź na górę na prawo, podaj koncentrat owocowy

wy i sok owocowy zielonej macce.

— Idź na górę w lewo i wejdź w pierwsze drzwi na lewo.

— Podnieś dziesięciocentówkę i podejdź do drabiny koło łóżka, wejdź po drabinie do pokoju.

— Weź płytę i klucz z prawej ściany i wyjdź na korytarz.

— Idź do czwartego pokoju po prawej stronie i użyj maszyny do krojenia chleba oraz wyjdź z pokoju.

Zapisz stan gry!

— Kiedy zadzwoni dzwonek do drzwi, idź do skrzynki na listy i weź znaczki (nie paczkę!).

— Wróć do osoby na górnym piętrze.

— Kiedy Ediego nie będzie w jego pokoju, wejdź tam.

— Weź chomika, kartę—klucz, otwórz kasę i zabierz chociaż dziesięciocentówki. Musisz działać szybko, bo cię złapie.

Zapisz stan gry!

— Wejdź przez drzwi daleko na prawo i daj słój mięsożernej roślinie.

— Usuń płamę ze ściany za pomocą skrobaczki.

— Wróć na drugie piętro i wpisz kody dla drzwi bezpieczeństwa.

— Wejdź do środka. Idź do drzwi po prawej i wejdź do pokoju, gdzie stoi fortepian.

— Wsadź kasetę do magnetofonu, a płytę do Victrola.

— Włącz magnetofon i Victrolę.

— Wyłącz magnetofon, weź taśmę i wyjdź z pokoju.

— Idź na dół do pokoju po prawej stronie.

— Otwórz drzwi gabinetu, włóż kasetę do magnetofonu i włącz go.

— Weź stary zardzewiały klucz (pomoże wydostać się z podziemi), zabierz taśmę i wyjdź z pokoju.

— Idź na górę do pokoju z fortepianem, z kimś kto umie na nim grać.

— Włóż kasetę do magnetofonu, włącz w nim zapis i zacznij grać na fortepianie.

— Włącz telewizor, oglądaj program, potem weź kasetę i wyjdź z pomieszczenia. Pozwól Dave'owi oglądać telewizję, aby zauważył adres!

— Idź do pokoju z zieloną macką i daj jej kasetę oraz zabierz kasetę próbną.

— Wyjdź z tego zespołu pomieszczeń. Sprowadź jeszcze jedną postać na najwyższe piętro.

— Daj im po dziesięciocentówce.

— Wprowadź ich do pokoju z rośliną—ludożercą i zmień się w Dave'a.

— Ustaw Dave'a w pokoju z radiem na najwyższym piętrze.

Zapisz stan gry!

— Wejdź do pokoju starszej pani i szybko podejdź do drabiny na prawo.

— Włącz światło i pchnij obraz naprzeciw sejfowi.

— Przejdź do człowieka w pokoju z rośliną—ludożercą—daj jej puszkę Pepsi.

— Podejdź do okienka i wrzucić dziesięciocentówkę do otworu na monety.

— Naciśnij prawy guzik, wrzucić drugą monetę i naciśnij przycisk jeszcze raz.

— Użyj teleskopu do odczytania szyfru (1029), przejdź do pokoju z sejfem i otwórz go. Wyjmij

kopertę, ale jej jeszcze nie otwieraj!

— Zostaniesz złapany przy próbie opuszczenia pokoju.

— Użyj zardzewiałego klucza, aby się wydostać z podziemi.

— Opuść pokój z teleskopem i rośliną.

— Użyj maszyny do krojenia chleba, jeżeli jej jeszcze nie używałeś przed opuszczeniem tego piętra.

— Wróć na parter i spotkaj się z Dave'em.

— Wyślij kogoś silnego z żółtym kluczem do garażu za basenem.

— Otwórz drzwi i kufer oraz weź skrzynkę z narzędziami.

— Idź do basenu.

— Jeśli zgaśnie światło, poczekaj 5 do 6 minut, aż włączy się ponownie.

— Zmień kierowanego na inną silną osobę i idź do ogrodu na dworze, obok ganka.

— Otwórz furtkę i wejdź do ogródka.

— Idź do kranu po prawej i odkręć go.

— Zmień na postać przy basenie.

— Weź błyszczący klucz, radio i wyjdź na zewnątrz.

— Zmień na postać przy kranie i zakręć go.

— Wejdź do kuchni.

— Zmień na postać przy basenie i skieruj ją do kuchni.

— Daj przedmioty Dave'owi.

— Napełnij słoik wodą z kranu. Wsadź kopertę i słoik do kucharki mikrofalowej i włącz ją.

— Wyjmij rzeczy i teraz otwórz kopertę.

Zapisz stan gry!

— Weź kopertę do pokoju z rośliną i włóż ją do maszyny do pisania.

— Teraz będziesz potrzebował narzędzi i latarki z dobrymi bateriami.

— Otwórz drzwi od pokoju po prawej i wejdź do pokoju nad nim.

— Zapal światło i podejdź do przewodów po lewej stronie.

— Przełóż dobre baterie z radia do latarki i czekaj.

— Wraz z inną osobą wyślij kierowaną postać do przełącznika w piwnicy.

— Otwórz skrzynkę z bezpiecznikami.

Zapisz stan gry!

— Wyłącz przełączniki i zmień kierowanego na osobę w pokoju z kablami.

— Zapal latarkę i napraw narzędziami przewody.

— Zgaś latarkę i zmień kierowanego na osobę w piwnicy.

— Włącz przełączniki i skieruj obydwie osoby do głównego hallu.

— Naklej znaczki na kopertę i włóż do niej kasetę próbną.

— Wrzucić kopertę do skrzynki pocztowej.

— Podciągnij flagę i zostaw tam kilku ludzi.

— Po tym, jak dr Fred zagra w grę wideo, wejdź do pomieszczenia z gramami (drugie piętro, drzwi daleko po prawej stronie).

— Wejdź do pokoju i podejdź do maszyny Meteor Mess.

— Wrzucić ćwierć dolara do otworu wrzutowego i spisz punkty (8640).

- Wróć do drzwi frontowych i czekaj na dzwonek.
- Podejdź do skrzynki na listy i otwórz ją.
- Weź kontrakt i wróć do domu.
- Zapisz stan gry!
- Podaj kopertę zielonej macce w pokoju z głośnikami.
- Zejdź do piwnicy i otwórz drzwi za pomocą zardzewiałego klucza.
- Otwórz kłódkę błyszczącym kluczem.
- Otwórz drzwi w środku (skorzystaj z numerów spisanych z gry wideo).
- Zapisz stan gry
- Wejdź do laboratorium i idź na prawo.
- Otwórz drzwi pokoju i wejdź do środka.
- Naciśnij przycisk, weź kamień z prawej strony i włóż go do kufra.
- Użyj złotego klucza.
- To już koniec całej gry.

tłum. Kornel Kulisiewicz

Indiana Jones — The Fate of Atlantis (IBM PC)

Podam pełne rozwiązanie dla dwóch z trzech możliwych scenariuszy gry.

Dopiero po przyjeździe do biura Sophii Hapgood, odpowiednio rozmawiając — wybierasz daną wersję gry:

1. Dla dociekliwych mózgowców (Wits).
2. Dla niecierpliwych zabijaków (Fists).
3. Dla miłośników gier zespołowych (Team).

Opiszę tylko pierwsze dwa scenariusze (Wits) i (Fists). Jaką wersję gry wybrałeś, możesz dowiedzieć się wciskając klawisz [I], kiedy postać stoi w miejscu.

Na początek opis przydatnych klawiszy:

- [F8] — restart
 - [,] — głośność
 - [Ins] — superpięść
 - [Space Bar] — pauza
 - [F1] — opcje dyskowe
 - [I] — informacje dodatkowe
 - [.] — przyspieszenie dialogu
 - [-], [=] — szybkość dialogów
 - [Esc] — skrócenie danej scenki
- Rozpoczynamy grę!

Nowy Jork

Weź gazetę i idź do drzwi frontowych. Otwórz je, a wyjdzie strażnik. Są na niego dwa sposoby: albo gadaj z nim tak, by cię wpuścił, albo tak, żebyście zaczęli się tłuc. Podejdź do niego i wciśnij [INSERT], a gość dostanie tak, że się nie pozbiera. Wejdź do budynku, a tam spotkasz dziadka pilnującego dźwigni. Daj mu gazetę. Nie przyjmie jej, bo akurat będzie ciekawy moment w występie Sophii Hapgood. Daj mu drugi raz. Też nie przyjmie. Weźmie ją dopiero za trzecim razem i odejdzie od dźwigni. Pchnij lewą i prawą dźwignię, a potem wciśnij guzik. Na ekran wyleci wielka kukła. Sophia zabierze cię do swojego mieszkania, aby nauczyć cię dobrego wychowania. Tak z nią rozmawiaj, abyście oboje polecili na Islandię.

Islandia

W starej kopalni pogadaj z Heimdalem tak, aby powiedział dwa nazwiska: Charles Sternhart i Felipe Costa. Potem skończ rozmowę, użyj samochodu i jedź na Tikal.

Tikal

Wejdź do dżungli i walnij biczem w zwierzaka. Powinien wyjść z dżungli. Tam czeka go przykra niespodzianka. Po drzewie oczyszczonym z węży przejdź przez przepaść. Sophia już tam będzie. Skończ z nią rozmawiać i weź ze sklepu lampę naftową. Ze świątyni wyjdzie Sternhart i zabroni ci ją wziąć. Tak z nim gadaj, aby zadał ci pytanie, na które odpowiesz, że nie znasz tytułu. Zapytaj papugę o tytuł i wejdź do świątyni. Ale znowu wyjdzie Sternhart i zabroni ci to zrobić. Rozmawiaj z nim tak samo jak poprzednio — tylko na jego pytanie odpowiedz to, co ci powiedziała papuga (Hermocrates). Będziesz mógł wejść do świątyni. W budynku powiedz Sophii, żeby zagadała na chwilę Sternharta, a sam wyjdź z budynku i weź lampę. Otwórz ją i z powrotem wejdź do świątyni. Użyj jej na spiralnej ozdobie grobu. Weź ozdobę i użyj jej na głowie zwierzaka na ścianie. Pociągnij ją. Otworzy się grób, ale Sternhart zabierze Worldstone i ucieknie. Weź z grobu kulę orichalcum i wyjdź ze świątyni. Idź w prawo, za sklep. Na prawej krawędzi ekranu u dołu będzie dojdzie do miejsca tuż przed samochodem. Użyj go i jedź na Islandię.

Islandia

Wejdź do kopalni, użyj orichalcum na głowie węgorza i weź tę figurkę. Wyjdź, użyj samochodu i jedź na Azory.

Azory

Zapukaj do domu, wyjdzie Costa. Pogadaj z nim dowolnie, ale musisz się przedstawić. Kiedy przestaniesz rozmawiać powiedz Sophii, żeby ona z nim pomówiła. Tym razem Sophia zapuka do drzwi. Zapytaj go, co wie o "Dialogach Platona". Costa za informację będzie czegoś chciał. Powiedz mu, żeby porozmawiał o tym z Jonesem. Powiedz Jonesowi, żeby teraz on z nim pomówił. Niech Jones zapuka do drzwi; zaoferuj figurkę węgorza Coscie. Spodoba mu się ona i powie wam, że "Dialogi" są gdzieś w praskiej kolekcji. Pewnie gdzieś w Szkole Barnetta.

Barnett College

Wejdź do biura Sophii i otwórz mini-sejf. Weź z niego dzban majonezu i wejdź do Szkoły Barnetta. Najpierw pójdziesz schodami w dół, gdzie weźmiesz brudny, czerwony ręcznik. Potem wyjdź stąd i tym razem idź schodami do góry. Znajdziesz się w czymś w rodzaju biblioteki. Użyj liny, dzięki której wejdiesz do góry. Weź ostry grot (dalej, w głębi ekranu) i owiń go ręcznikiem. Zejdź na dół i używając grotu na nakrętkach w przewróconej szafie —

będziesz mógł ją otworzyć. "Dialogi" powinny tam być. Jak ich nie ma, przeszukaj krzesiśko i weź gumę. Wyjdź z biblioteki i zejdź na dół — do piwnic. Użyj gumy na rynnie za piecykiem i wejdź po niej do góry. Weź kota woskowego i zejdź na dół. Otwórz piecyk i wytop w nim kota. Jeśli w kocie też nie będzie "Dialogów" idź na piętro, na którym był grot. Użyj dzbanka na totemie i pociągnij go dwa razy. Wejdź po nim jeszcze wyżej. Otwórz skrzynkę (tę tuż przed dziurą) i weź to, co w niej jest, czyli kluczyk. Zejdź piętro niżej i pchnij skrzynię przy lewej ścianie. Użyj klucza na sejfie i otwórz go. Tam już muszą być te "Dialogi".

Zaczynamy zabawę dla mózgowców (WITS)

Monte Carlo

Pogadaj z Trottierem (to ten ubrany na brązowo z kwiatkiem w kieszeni, trochę małpowaty) tak, aby dał ci swą wizytówkę (będzie ci zadawał pytania — jak na nie dobrze odpowiesz, wtedy ją dostaniesz). Nic tu już po tobie. Użyj samochodu i znikaj do Algierii.

Algieria

Idź do sklepu, daj właścicielowi wizytówkę i poproś go, by ci znalazł Omara. Gdy on pójdzie, ty podążysz za nim na ulice miasta. Z góry jesteś widoczny jak czarna plamka, on — jak biała. Łaż ciągle za nim. Po jakimś czasie zniknie w jednym z domów (jeśli ten dom nie będzie podpisany, wracaj do marketu i poproś jeszcze raz, by go znalazł). Wejdź do niego. W domu, kiedy gość ubrany na białe wyjdzie, wejdź do klopa. Kiedy wejdzie tu również Omar, zamknij drzwi. Uwięzisz go w klozie. Weź statuę czarnego ptaka, kijek, i czerwoną statuę strzelca. Użyj kijka na zawieszonym zawiniątku (mapie). Gdy masz już mapę, użyj wielbłąda i zawijając do obozów Nomadów — uzyskasz informacje o dokładnym położeniu "iksa" na mapie. (Jeśli Nomad powie, że jesteś bardzo blisko "iksa", będzie on zaznaczony na ekranie). Jak go znajdziesz, wjedź do niego. Kiedy w trakcie poszukiwań złapią cię goście na wielbłądach, daj im statuetki — odczepią się od ciebie.

"X" — kopalnia

Zejdź po drabinie w dół. Nic nie będzie widać, więc zdasz się na dotyk. Znajdź dzbanek oraz rurę i weź je. W dzbanku będzie kulka orichalcum. Wyjdź z kopalni i otwórz bak ciężarówki. Włóż w niego rurę, dzbanek załóż na koniec rury. Dzbanek napełni się paliwem. Wejdź do kopalni, znajdź w niej generator i włącz go. Weź również kawałek drewna. Rozbłyśnie światło. Po lewej stronie będzie ściana, a na jej środku namalowane kółko. Pchnij je, otworzy się schowek. Weź z niego statuetkę, otwórz generator, wyłącz go i wyjmij z niego świecę. Wyjdź z kopalni, otwórz silnik samochodu, włóż do niego świecę i otwórz drzwi. Weź telegram. Jak go przeczytasz, użyj kulki orichalcum na statuetce, a statu-

etkę dodaj energii świecom. Będziesz mógł już użyć samochodu. Skieruj się więc do Monte Carlo.

Monte Carlo

Gadając z Trottierem najpierw powiedz mu, że jest w kłopotach, a potem, że naziści są na jego tropie. Jak skończycie rozmawiać, naziści porwą Trottiera. Jedź więc samochodem tak, aby zrobić kraksę z czerwonym samochodem. Wdzięczny ci Trottier zapisze nazwę ulicy, na której ukrył Sunstone. Chodząc po ulicach, sprawdzaj ich nazwy. Jeśli nazwa ulicy i nazwa, którą zapisał ci Trottier na telegramie będą takie same, poszukaj w ściekach. W jednym z nich będzie coś — otwórz go. Będzie w nim Sunstone (zdarzają się ulice bez napisu rozpoznawczego, wtedy tylko poszukaj w ściekach). Idź więc do hotelu, użyj samochodu i jedź na There.

Thera

Wyjdź z doków i sprawdź "Gap In Mountain", "Cleft In Mountain" i "Notch In Mountain". W jednym z nich będzie kopalnia. Gdy ją znajdziesz, zamknij skrzynię, weź zamówienie i wejdź do kopalni. Przejdź przez lewe drzwi, weź łopatkę, zamknij drzwi z brązu i nałóż Sunstone na kołek znajdujący się w tym, co się otworzyło po zamknięciu drzwi. Spójrz na Sunstone i ułóż go (klikając na kamień — obracasz go, klikając na "spindle" lub "peg" — kończysz układać). Jak trafisz na właściwą kombinację, coś kliknie (zanotuj koniecznie pozycję "noon sun"). Otwórz drzwi i weź napis z kamienia. Teraz zamknij drzwi, weź Sunstone i idź w prawe drzwi. Otwórz łopatkę, w której będzie notatka od Sophii, że ją porwano. Otwartej łopatki użyj na zablokowanych drzwiach, idź do doków i daj napis oraz zamówienie opiekunowi portu. Weź kosz, sieć i otwórz skrzynię, w której będzie powłoka balonu. Zabierz ją również. Teraz użyj sieci na koszu, a kosza na powłoce balonu. Do balonu przymocuj również rurę i idź do kopalni. Napełnij balon ulatniającym się gazem. Teraz tak lataj balonem, abyś znalazł łódź podwodną (Vent Hydrogen —niżenie, skręt w lewo, Drop Balast —wzlot w górę, skręt w prawo). Wyląduj na niej.

Łódź podwodna

Po ogłoszeniu kapitanowi pięścią, że ty jesteś teraz kapitanem, otwórz właz, wejdź do łodzi i zejdź piętro niżej. Idź w lewo. Weź kanapkę, kiełbasę i użyj ich na sobie. Potem idź dalej w lewo i daj kanapkę żołnierzowi, który strzegł szafek. Jak odejdzie, otwórz szafki. Weź z nich Moonstone i kartę obsługi torped. Idź w prawo i weź linkę, na której wisi pranie. Pójdź w prawo i weź brudną szmatę z torpedy. Potem idź w lewo (do torped) i załóż szmatę na kable. Użyj karty obsługi torped na panelu kontrolnym i pchnij dźwignię. Szmata na kablach wywoła spięcie. Powstanie zamieszanie, a ty idź zupełnie w prawo (do drugich torped). Użyj karty obsługi torped na panelu kontrolnym. Otwórz luk torpedowy, idź się przebrać (do klopa), przywiąż

linkę do dźwigni, wejdź do luku, zamknij go i... pociągnij za linę. Zostaniesz wystrzelony na ląd — na Krete.

Kreta

Idź do kamiennego miejsca z wystającym kołkiem. Włóż na kołek Sunstone, a potem Moonstone (Sunstone ustaw tak, jak było na Therze, a ustawienie Moonstone sam musisz odgadnąć — jak trafisz, zanotuj pozycję Moonstone). Otworzy się wejście do labiryntu. Wejdź do niego, lecz przedtem weź kamienie.

Labirynt

Weź dwie głowy, a trzecią ściągnij biczem z następnego pokoju. Następnie znajdź pokój z posągami Minotaura, a biczem odstrzel mu głowę i podejdź do niej. Pojedziesz windą na dół. Ale co to za trupek? Toć to Sternhart, stary tikalski koleś (dobrze mu tak!). Weź to fioletowe koło niego, kij i Worldstone. Użyj linki na grzebieniu. Teraz jak potrzęs rącznikiem o grzebień i użyjesz grzebienia, będziesz miał prymitywny detektor orichalcum. Potem przyjrzyj się wodospadowi, będzie w nim łańcuch. Użyj go i wejdź po nim do góry. Następnie znajdź pokój z posągami z półką. Połóż na niej trzy głowy i przejdź przez drzwi. Potem znajdź pokój z dużym, kamiennym blokiem i złotym pudełkiem. Odblokuj kijkiem blok i idź do pokoju z dużą twarzą. Włóż do jej ust kijek — pojedziesz w górę. Weź złote pudełko i idź do sąsiedniego pokoju z microtaurem. Użyj kulki orichalcum na statuetce, a statuetki użyj na wnętrzu microtaura. Wejdź do dziury po microtaurze. Znajdziesz się w dużym pokoju z kołkiem w środku. Nałóż na niego trzy kamienie (Sunstone i Moonstone ułóż tak ja na Krecie, Worldstone — sam zgadnij). Gdy trafisz, otworzą się drzwi (nie zapomnij o zapisaniu pozycji Worldstone). Wejdź w nie. Teraz otwórz złote pudełko, włóż do niego kulki orichalcum i zamknij pudełko. W następnym pokoju potrzyj grzebień i użyj go, wskaże kości. Przeszukaj je. Będą w nich dwie kulki orichalcum. Wróć do poprzedniego pokoju i stań po lewej stronie wodospadu. Potrzyj grzebień i użyj go, powinien wskazać ścianę. Użyj więc na ścianie ostrego kawałka drewna i otwórz drzwi. Wejdź do nich. Weź kulkę orichalcum (leży na podłodze, trochę błyska) i użyj jej na ustach samochodu międzywyspowego. Pojedziesz nim na Atlantyde.

Atlantyda

Znajdź w mroku drabinę i połóż ją na kamieniach. Wejdź po niej do góry i znajdź kamienne pudło. Otwórz je i zabierz jego zawartość. Użyj na niej kulki orichalcum i zrobi się jasno — zawartość okazała się być pochodnią. Weź znów drabinę i ułóż kamienie na kołku (ułóż je tak samo jak w labiryncie, tylko wszystko ustaw odwrotnie np. "noon sun" było u góry — będzie na dole, "full moon" był z lewej strony — będzie z prawej). Po dobrym ułożeniu otworzą się usta posągu. Włóż w nie kulkę orichalcum — otworzą się drzwi. Przejdź przez nie.

Idź najdłuższym kołem (tym najdalej od centrum). Znajdziesz pokój z kościotrupem. Zabierz mu klatkę piersiową i idź do pokoju z basenikiem krabów (pierwszy znokautowany przez ciebie Niemiec będzie miał kiełbasę). Włóż kanapkę do klatki trupa, a tę do baseniku. Jak złapie się krab, weź klatkę i włóż do niej kiełbasę. Krabowi będzie lepiej. Znajdź teraz pokój z małym posągami ryby i zabierz mu głowę. Znajdź teraz dwa pokoje z rozebranymi robotami. W każdym weź jedną część. Teraz idź do pokoju z czymś w rodzaju fontanny lawowej. Postaw na półce kamienny kubek, a rybią głowę włóż w wyższą dziurkę. Jak weźmiesz już kubek napełniony lawą i głowę ryby, idź do pokoju z ogromną maszyną. Włóż na kołeczek koło z brązu (to przypominające koło ze szprychami) i wejdź na samą górę maszyny. Gdy wlejesz lawę do napełniacza, uruchomi się maszyna produkująca kulki orichalcum. Weź kulki, koło z brązu i tak chodź po pokojach z kratami, aż znajdziesz się w więzieniu (w wentylatorze wyżej). Włóż kulkę orichalcum do ust robota, który rozdepcze strażnika i spadnie. Teraz też chodź po pokojach z kratami, aż znajdziesz pokój z figurką węgorza. Weź ją. Idź teraz do przedsionka kanałów i tam włóż kulkę orichalcum do węgorza. Następnie włóż kulkę do ust ryby. Otworzą się drzwi. Przejdź przez nie. Idź teraz do pudła i weź jedną z części rozwalonego robota. Idź teraz do kanałów, gdzie na wodzie znajdziesz dużego kraba z ośmiornicą. Daj jej kraba w trupku i popłynij na drugi brzeg. Włóż do ust kraba kulkę orichalcum i płyn w lewo. Włóż na kołek Sunstone i płyn dalej w lewo. Na ten kołek włóż Moonstone i płyn dalej w lewo. Podpłynij do brzegu i wejdź schodami do góry. W pokoju będzie półkole. Weź je i zamknij szafkę, w której się znajdowało. Przypatrz się schematowi i najlepiej zanotuj go. Niedługo się przyda. Teraz wyjdź z pokoju i płyn na krabie w lewo. Na kołek włóż Moonstone i krata się otworzy. W następnym pokoju podpłynij do brzegu i wyjdź drzwiami w głębi ekranu. W pokoju z robotem załóż łańcuch na rękę robota (lewą) i połóż przed nim drabinę. Otwórz mu klatkę piersiową i przyjrzyj się jej. Teraz ustaw części robota według schematu tak, aby opuścił najpierw lewą, a potem prawą rękę. Zejdź teraz z drabiny i nałóż łańcuch na kółko na drzwiach. Teraz ustaw części robota tak, aby pociągnął lewą ręką. Jak drzwi runą, weź metalowy pręt i wróć do więzienia. Daj Sophii pręt i otwórz drzwi. Najpierw powiedz jej, że masz plan, a potem, żeby podparła kratę prętem. Jak Sophia wyjdzie z pudła i skończycie się cmokać, otwórz kratę. Pręt wypadnie, weź go. Teraz płyn na krabie z Sophią do pokoju z robotem i przejdź przez drzwi. W korytarzu Sophia powie ci, że wyczuwa Nur—Ab—Sala, jej atlantydzkiego przewodnika— ducha. Cokolwiek jej powiesz — obrazi się. Idź za nią i przejdź przez drzwi, które ci wskaże. W pokoju (przytulny, co?) idź w lewo i weź berło leżące przy kilku trupach. Przypatrz się Sophii i włóż do jej naszyjnika kulkę orichalcum. Teraz włóż szybko naszyjnik do złotego pudełka, które zostanie wrzucone do lawy. Sophia przyjdzie do siebie i już nie będzie się uważać za nieśmiertelną. Wyjdź z tego pokoju i idź korytarzem dalej. Wejdź do pokoju, w

którym będzie dziwna maszyna. Włóż berło do lewego miejsca, a pręt do prawego miejsca. Teraz włóż kulkę orichalcum do ust pojazdu i pchnij berło i pręt. Maszyna ruszy. Teraz wyjmując, wkładając, pchając, ciągnąc berło i pręt spraw, aby maszyna wyrznęła w ścianę i wpadła do lawy. Ty oczywiście zdażyłeś się uratować. Idź teraz do drzwi u góry. Znajdziesz się w przestronnym pomieszczeniu z bardzo dużą liczbą drzwi. Na jednym z fragmentów ściany będą zanotowane pozycje "noon sun", "full moon" i "volcano". Zapisz je gdzieś koniecznie. Teraz wchodząc w odpowiednie drzwi i na odpowiednie schody staniesz przed potokiem lawy. Na drugą stronę przejdź po czarnych plamach na lawie. Teraz wyjdź z pomieszczenia. Znajdziesz się przed ogromnym budynkiem — wejdź do niego. Teraz ułóż trzy kamienie, tak jak było podane w wielodrzwiowym pomieszczeniu. Uruchomi się maszyna, która pomogła zmienić się mieszkańcom Atlantydy w bogów. Aż nagle z ukrycia wyjdzie Klaus Kerner we własnej osobie, Dr Ubermann i kilku nazistów. Szli ciągle twym tropem! Kerner oczywiście będzie chciał być bogiem. O czymkolwiek z nim pogadasz — nie uda ci się go uchronić od tragicznego losu. Zrobi się z niego coś w rodzaju krasnoludka i wpadnie do lawy. Pozostało jeszcze jedno — nakłonić doktora, aby sam tego spróbował. Jak ci się to uda, doktorek się zdematerializuje. Ale co to? Coś musiało ulec uszkodzeniu! Wszystko się wali! Krótki maraton przez rozpadliny, wybuchy i dziury... i znajdziesz się w łodzi podwodnej. Uciekniesz z Atlantydy — tym razem już naprawdę zatopionej. Będzie jeszcze widoczny wulkan. Wkrótce i on zniknie. Ciesz się, znalazłeś Atlantyde, zatopiłeś ją i uszedłeś z życiem. To już koniec gry! Wersja dla zabijaków (Fists) w następnym numerze.

Jan Mazurek (Grudziądz)

3D POOL (Amiga)

01 —	0768	024	63	10
03 —	0032	100	63	00
05 —	0512	024	63	10
07 —	0018	061	63	20
09 —	0932	024	63	11
11 —	0751	100	16	20
13 —	0004	054	58	20
15 —	0084	076	12	00
17 —	0372	100	63	06
19 —	0601	024	63	20

Paweł Żółtowski, "ZIUT" (Warszawa)

ALIEN WORLD (Amiga)

Wpisz BILL AND TEDS BOGUS GAME na ekranie tytułowym. Nieskończone życie i kompletne uzbrojenie.

Paweł Żółtowski, "ZIUT" (Warszawa)

ARABIAN NIGHTS (Amiga)

Wpisz na ekranie tytułowym SIMEON, a potem

naciśnij klawisz TAB — idziesz do następnego poziomu.

Paweł Żółtowski, "ZIUT" (Warszawa)

ASTERIX 2 (Amiga)

Klawisz U wciśnięty podczas gry uzupełnia energię.

Paweł Żółtowski, "ZIUT" (Warszawa)

AWESOME (Amiga)

Na ekranie CARGO/ENERGIE zapodaj kursor w górnym lewym rogu i wciśnij "+" (z klawiatury rzecz jasna).

"Dziki Dżon" (Jarosław)

BACK TO THE FUTURE 2 (Amiga)

SHIFT + Z — zmienia levele.

Paweł Żółtowski, "ZIUT" (Warszawa)

BEAST 3 (Amiga)

Gdy pojawi się plansza informacyjna przyciśnij: PPM + F2 + F7 — nieskończone życie i więcej etapów w grze.

Paweł Żółtowski, "ZIUT" (Warszawa)

BEAVERS (Amiga)

Wpisz: BIGGIGBIB, teraz SPACE — umiejscowienie w dowolnym miejscu danego poziomu.

Paweł Żółtowski, "ZIUT" (Warszawa)

BLUES BROTHERS (Amiga)

Na trzecim poziomie jest dodatkowe życie — kapelusz.

Paweł Szmit, "JOY" (Praszka)

BODY BLOWS (IBM PC)

Najlepszym zawodnikiem jest KOSSAK. Można nim pokonać MAX-a i następnego zawodnika, którym jest robot T17. Z robotem tym można najszybciej wygrać, walcząc w parterze.

Paweł Domagała, "Pawło" i Mariusz Orczyk, "Kolek" (Ostrowiec Świętokrzyski)

BUBBLE BOBBLE (Amiga)

Jako PASSWORD podaj DDFFA.

Paweł Żółtowski, "ZIUT" (Warszawa)

CABAL (Amiga)

Strzelaj do "sanitariuszy" — dostaniesz granaty!

Paweł Szmit, "JOY" (Praszka)

CARRIER COMMAND (Amiga)

Zatrzymanie gry i hasło GROW OLD WITH ME. Klawisze "+" i "-" włączają efekt okrutny.

"Dziki Dżon" (Jarosław)

CATACOMB ABYSS (IBM PC)

Podczas gry wciśnij [F10] i:

- [G] — superodporność
- [W] — numer etapu
- [Z] — zamraża czas i potwory
- [I] — dodaje przedmioty

"Danvis" (Warszawa)

CHAOS ENGINE (Amiga)

Na ekranie tytułowym wpisz hasło dla uzyskania pełnej siły:

- World Two — BZPBKC81FH81
- World Three — D5FBKRW1FH75
- World Four — SDTBK4J2G3GW

Sylwester Gmys (Bukowiec)

CIVILIZATION (Amiga)

Trzymając wciśnięty ALT wpisz 123456789QWERTYUIOPASDFGHJKL — pokaże się mapa całego terenu.

Paweł Żółtowski, "ZIUT" (Warszawa)

COMMANDER KEEN (IBM PC)

Jednoczesne przytrzymanie klawiszy [D] + [O] + [G] pozwala przechodzić przez większość ścian i niszczyć wielu wrogów.

Adrian "THE BEST" Kowalczyk (Warszawa)

CRACKDOWN (Amiga)

Podczas pauzy wpisz SMURF. Następnie naciśnij klawisze F1 i F2.

Paweł Żółtowski, "ZIUT" (Warszawa)

CRAZY FOOTBALL (Amiga)

Po wpisaniu kodu KS4PFGLLLLLL22V2222 (bez spacji!), zaczynasz grę od 3 ligi.

Hubert Dank (Nowy Dwór Mazowiecki)

CYBERPUNKS (IBM PC)

Jednoczesne wciśnięcie klawiszy [Alt] + [Ctrl] + [End] daje odporność na zderzenia.

Adrian "THE BEST" Kowalczyk (Warszawa)

DESERT STRIKE (Amiga)

Na głównym ekranie wpisz hasło: TQQQLOM dla uzyskania 5 żyć. Teraz podczas gry jesteś uodporniony na ogień przeciwnika. Jedynym zmartwieniem jest ubywanie paliwa i amunicji.

Sylwester Gmys (Bukowiec)

Zagubionych żołnierzy (MIA) odwieź do strefy lądowania — odnawia energię, albo wpisz WOOLA NKIDKICK SBUTT — nieśmiertelność.

F8 — przeskakuje poziomy.

Paweł Żółtowski, "ZIUT" (Warszawa)

DOODLEBUG (Amiga)

W czasie gry wciśnij jednocześnie klawisze [S] + [E] + [G] + [A] + LPM. Aktywizuje się kompletne Cheat Menu.

Paweł Żółtowski, "ZIUT" (Warszawa)

DOOM (IBM PC)

Jeden kod (wpisz podczas gry):
IDHOLDA — mapa (TAB włączasz).

Bartek Konikowski (Łask)

DRAGONS LAIR 2 (Amiga)

Machaj odpowiednio joystickiem, a ukończysz grę:

1. lewo
2. dół, prawo
3. strzał, prawo
4. dół, lewo
5. lewo, góra
6. góra
7. dół
8. strzał, góra
9. strzał, góra, prawo
10. lewo, strzał, lewo
11. dół, strzał
12. strzał, prawo, strzał
13. góra, strzał, strzał
14. góra
15. strzał, góra
16. prawo
17. dół
18. dół
19. dół, prawo, góra
20. dół, góra
21. dół, lewo
22. góra, góra
23. lewo, dół, góra, prawo



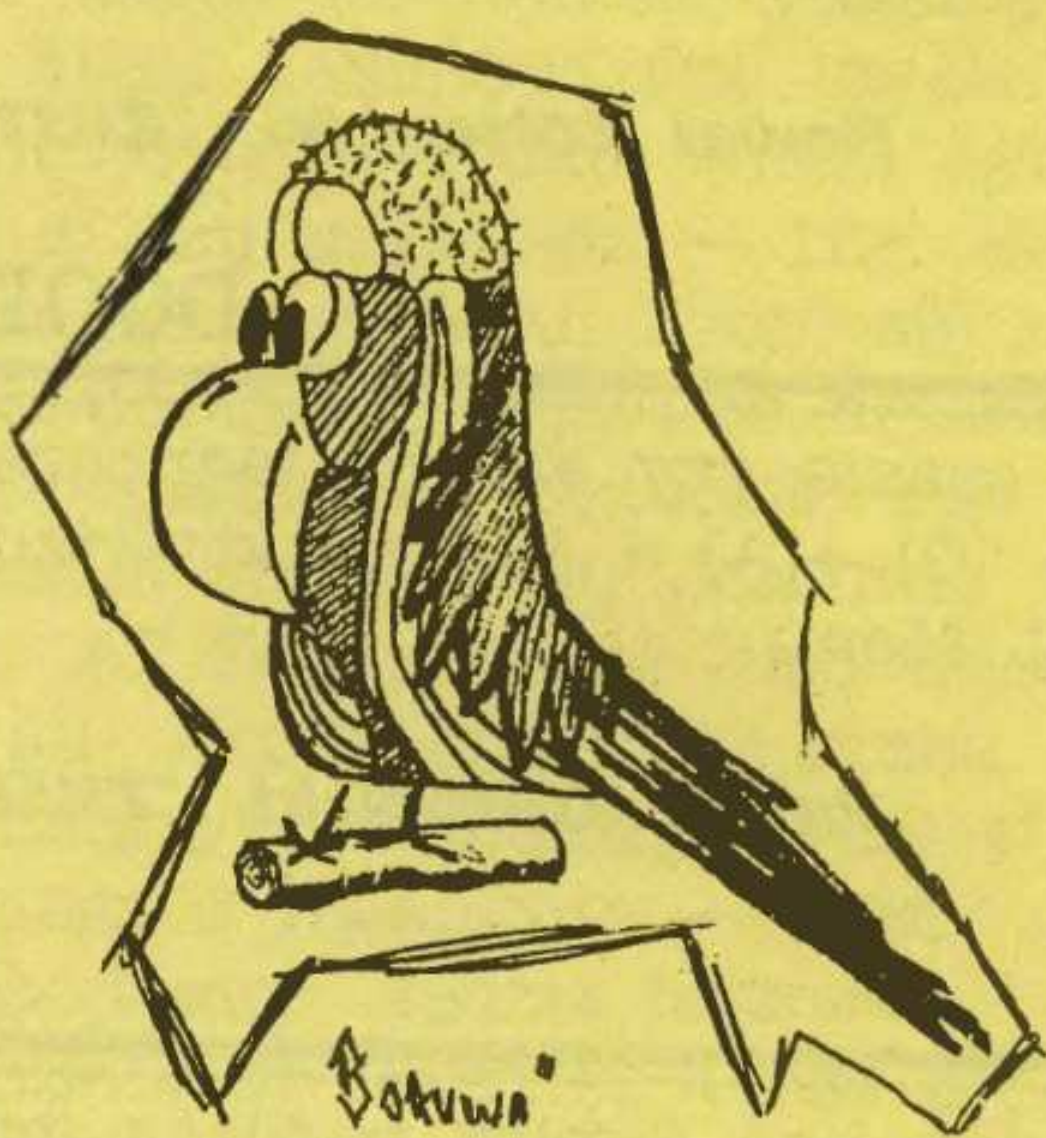
- 24. strzał, strzał, strzał
- 25. prawo, góra, góra
- 26. strzał
- 27. góra, strzał
- 28. góra, lewo, dół, prawo
- 29. góra, prawo, strzał, lewo
- 30. góra, strzał
- 31. dół, dół, strzał
- 32. dół, strzał, strzał
- 33. strzał, strzał

Paweł Florczak (Zaborów)

DRAGONS LAIR 3 (Amiga)

Miesiąc temu w tete (Gambler 8/94) był podany sposób na przejście pierwszych 25 plansz. Teraz następne: 26. prawo, strzał

- 27. strzał
- 28. strzał
- 29. lewo
- 30. strzał
- 31. dół, prawo
- 32. prawo, góra
- 33. strzał, góra
- 34. strzał
- 35. strzał, strzał
- 36. dół, strzał
- 37. strzał
- 38. lewo
- 39. góra
- 40. góra
- 41. prawo, góra
- 42. prawo
- 43. prawo, góra
- 44. prawo, prawo
- 45. dół, lewo
- 46. dół, prawo
- 47. prawo
- 48. strzał



Paweł Florczak (Zaborów)

DUNE (Amiga)

Na deszczowe dni kilka rad, które uchronią Cię przed porażką.

— Nie próbuj wody życia, dopóki Jessica nie wyrazi na to zgody.

— Nie wysyłaj Fremenów z północy do mieszkających na południu — przestaną pracować i będziesz musiał ich rozdzielić.

— Z przemytnikiem (Smuggler) można się potargować. — (Argoe) — obniżenie cen nawet do połowy.

— Sprzęt można odebrać dopiero po zapłaceniu.

— Zanim zrobisz zakupy sprawdź wyposażenie (Equipment) poszczególnych siczy.

Mirosław Szymański (Wrocław)

DYNA BLASTER (IBM PC)

Na ekranie tytułowym napisz HUDSONSOFT — dodaje życia i bomby.

"Danvis" (Warszawa)

W tej grze jest 8 poziomów, każdy składa się z 8 plansz, a oto hasła do niektórych z nich:

- 2.6 — MXBEEIYH
- 3.5 — UCZZOERA
- 4.2 — MXBCNNSH
- 4.3 — UUGVNLZN
- 4.8 — MWKCIQVU
- 5.0 — MKZNTWLA
- 5.7 — UAVVIGTA
- 5.8 — MAECSQAR
- 6.3 — MCNNGTYN
- 6.5 — MBLNYHNA
- 6.6 — MUCCPIHT
- 7.2 — UUVKMIKN
- 7.3 — UARKITKU
- 7.4 — MOSSTQHN
- 7.5 — MWEESWNH
- 7.6 — MWCESWPH
- 8.3 — MOEANHPV
- 8.4 — MXNENTKE
- 8.8 — UUYFWNUT



Jacek Gmyz (Złocieniec)

EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE (IBM PC)

- LEVEL 090 — PARAMEDIC
- LEVEL 100 — DOVETAIL
- LEVEL 110 — PURSE
- LEVEL 120 — SPIDER
- LEVEL 130 — ASIDE
- LEVEL 140 — MACARONI
- LEVEL 150 — ACID
- LEVEL 159 — PASSWORD

Marek Szubert (Zielona Góra)

F-15 (Amiga)

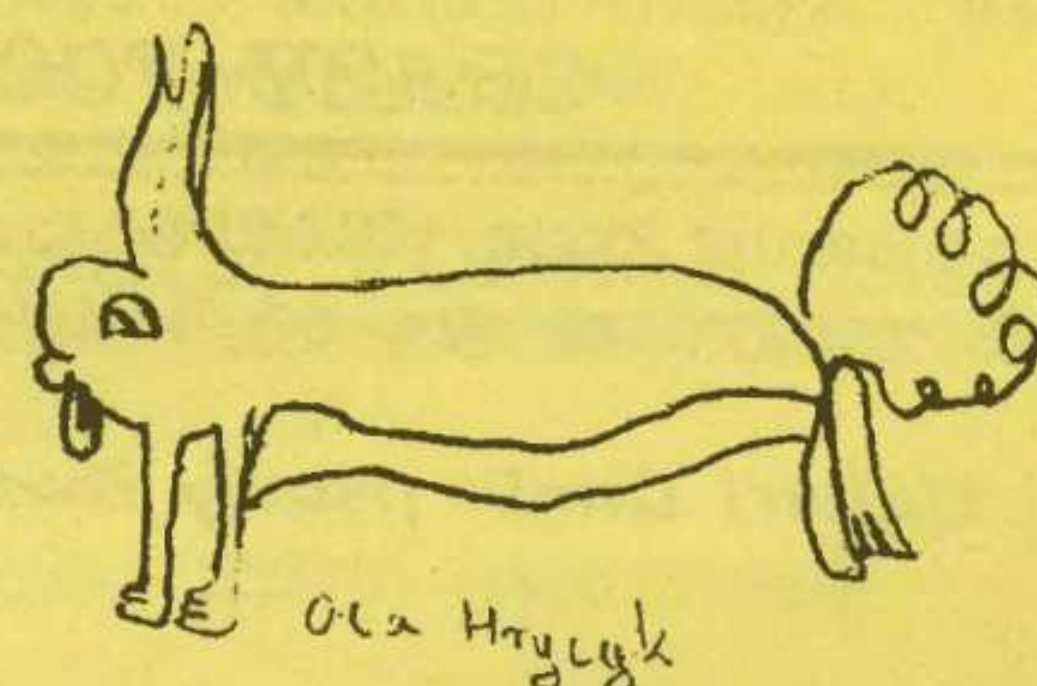
Na lotnisku, z którego startują Boeningi, stoją samoloty AN-27. Możesz je zniszczyć za pomocą działka.

Paweł Żółtański, "ZIUT" (Warszawa)

FLASHBACK (Amiga)

Kody do poszczególnych poziomów (wersja angielska):

- EASY:
- 2 — SPIN
- 3 — KAVA
- 4 — HIRO
- 5 — TEST
- 6 — GOLD
- 7 — WALL
- NORMAL:



- 2 — BURN
- 3 — EGGS
- 4 — GURT
- 5 — CHIP
- 6 — TREE
- 7 — BOLD

HARD:

- 2 — YOUR
- 3 — LINE
- 4 — NEST
- 5 — LISA
- 6 — MARY
- 7 — MICE



Sylwester Gmys (Bukowiec)

FURY OF THE FURRIES (IBM PC)

Stan gry jest automatycznie zapisywany po ukończeniu kolejnych 5 poziomów w pliku GAMEDAT.BIN w katalogu DAT. Aby rozpocząć grę od danego poziomu, zmień znak w kolumnie 3 na:

	Poziomy	Poziomy
LEVEL	1 — 5	6 — 10
LAGUNA	K	M
LAS	L	O
PIRAMIDA	A	
GÓRY	C	B
FABRYKA	D	G
MIASTO	F	Y
ZAMEK	K	Z
WIEŻA	}	

UWAGA! Rozpocznij grę jako pierwszy gracz!

Rober Celiński (Warszawa)

GHOSTBUSTERS (Amiga)

Kiedy pojawi się napis: ACTIVISION, naciśnij CTRL + ALT + S + U.

Paweł Żółtowski, "ZIUT" (Warszawa)
"Dziki Dżon" (Jarosław)

GUNSHIP 2000 (Amiga)

ALT + P + C = ukryte menu.

Paweł Żółtowski, "ZIUT" (Warszawa)

GUNSHIP 2000 (Amiga, IBM PC)

Jeśli chcesz zobaczyć, co naprawdę robią specjaliści od komputerów w amerykańskiej armii, to na głównym obrazku klikaj sobie wskaźnikiem na ekranie monitora.

Piotr Mikulski (Dąbrowa Górnicza)

GUY SPY (Amiga)

Napisz: ROVEMA — pokaże się READY SOFT LOGO, a potem menu.

Paweł Żółtowski, "ZIUT" (Warszawa)

HARPOON (IBM PC)

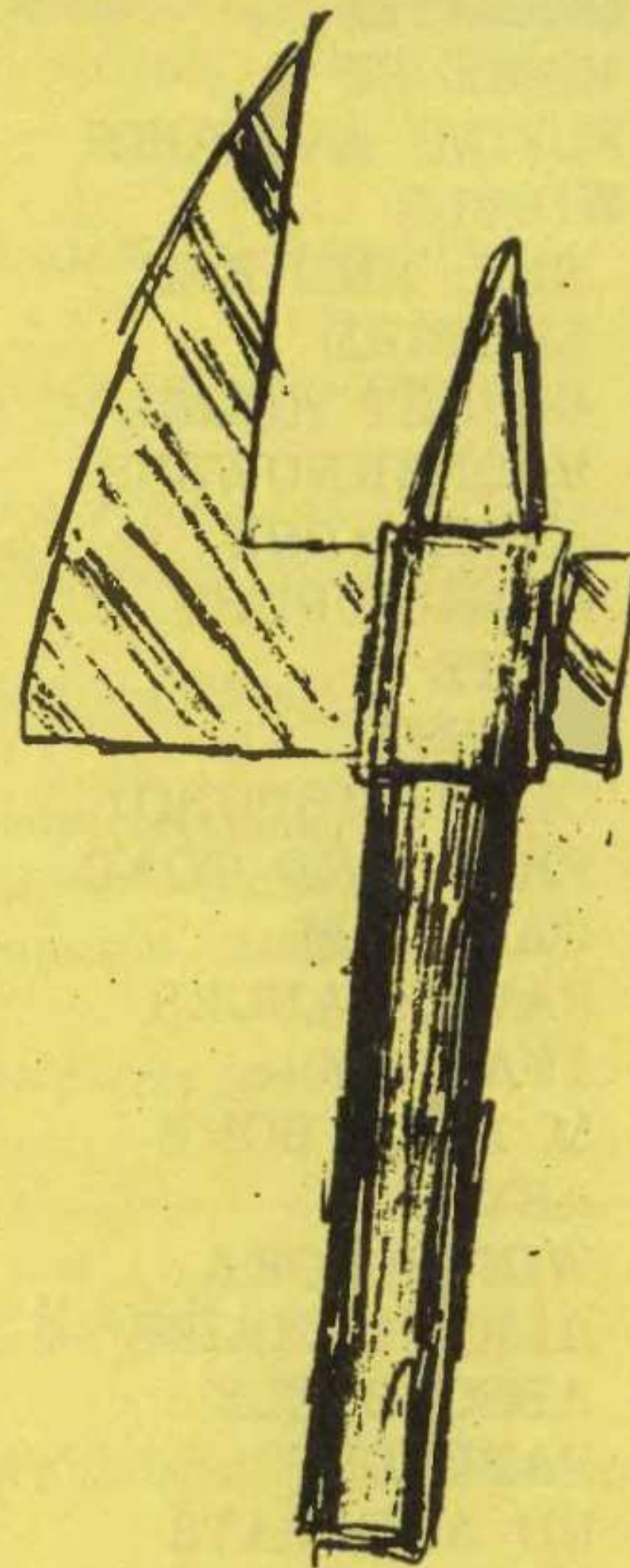
Jeśli dość wcześnie wykryjesz wrogie rakiety, wyślij tam grupę myśliwców, kliknij myszą na symbol rakiet i z pull-down menu wybierz INTERCEPT. Twoje myśliwce wyślą antyrakiety w kierunku nadlatujących rakiet wroga.

Adrian "THE BEST" Kowalczyk (Warszawa)

HISTORY LINE 1914-18 (Amiga, IBM PC)

Germany:

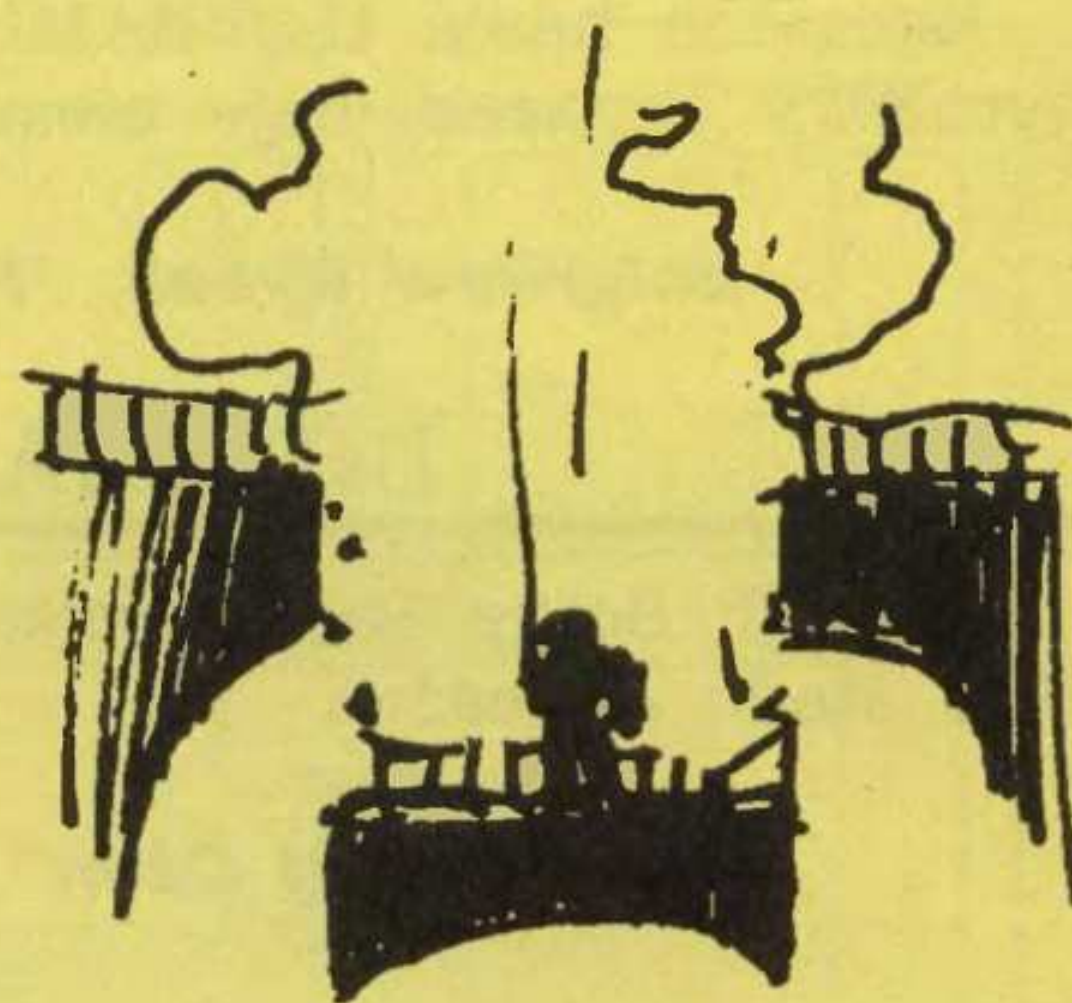
- 1. PULSE
- 2. CIVIL
- 3. MOUSE
- 4. VENOM
- 5. NOISE
- 6. RIGHT
- 7. ORKAN
- 8. FRONT
- 9. RATIO
- 10. PARTS
- 11. PLANE
- 12. PLAME
- 13. GOTHA
- 14. BALON
- 15. PAUSE
- 16. ELITE
- 17. INFRA
- 18. HILLS
- 19. COBRA
- 20. ATLAS
- 21. AMPER
- 22. RHEIN
- 23. CANDL
- 24. STERN



Damian Michalski (Strzelce Małe)
Piotr Mikulski (Dąbrowa Górnicza)

Dla dwóch graczy:

- 1. TRACK
- 2. HUSAR
- 3. BEAST
- 4. PLATE
- 5. LIGHT
- 6. SCROL
- 7. VIRUS
- 8. BISON
- 9. DRUCK
- 10. TROLL
- 11. UBOOT
- 12. DROID
- 13. GRAND
- 14. ROYAL
- 15. WATER
- 16. SKILL
- 17. SKULL
- 18. AUDIO
- 19. SPELL
- 20. CAMEL
- 21. FLAGS
- 22. STORY



23. SCOUT
24. GREEN

Piotr Mikulski (Dąbrowa Górnicza)

HUMAN RACE — Humans 2 (Amiga)

- 1 — WHEELS ON FIRE
- 2 — ROLLING DOWN
- 3 — THE ROAD
- 4 — SKIVE OFF
- 5 — DAYTRIP
- 6 — GIRAFFES
- 7 — MAKE UP
- 8 — FLYING AVENGER
- 9 — WIBBLE
- 10 — BILL AND BEN
- 11 — SPITFIRE
- 12 — DESERT ANGEL
- 13 — NOONEKNOWSUS
- 14 — APRIL 1993
- 15 — ALMONDBURY
- 16 — KATE
- 17 — SNESSY
- 18 — OLDHAM8BORO1
- 19 — FROG AND TOAD
- 20 — DANSPAM
- 21 — SAVERRANCER
- 22 — 19ACOPY
- 23 — M LOVE BONE
- 24 — ASYLUM
- 25 — WINOPUSCKA
- 26 — ALICEINCHAINS
- 27 — ABSOLUTELY
- 28 — FABULOUS
- 29 — ED AND PATS
- 30 — SWEETIES



"Black Jack" (Pruszcz Gdański)

HUNTING (Amiga)

Wpisanie hasła ILOVEAMIGA, gdy tylko ukaże się tytułowy obrazek, daje nieśmiertelność.

Zbigniew Rybak, "Fish" (Szczecinek)

INDIANA JONES 4 (Amiga)

W High Score Table wpisz SILLYNAM — da Ci to całe stado Jonesów.

"Dziki Dżon" (Jarosław)

INDIANA JONES 4 — ADVENTURE (Amiga)

Na ekranie tytułowym z Indym wpisz NIGHTSHIFT.

Paweł Żółtowski, "ZIUT" (Warszawa)

JAMES POND (Amiga)

W czasie gry wpisz: LITTLE MERMAID — ekran mignie i będziesz jak Bóg.

- P — samolot
- G — tu i tam
- X — przenosisz się do wyjścia
- F — zobacz sam!
- M — poziomy od 1 — 50
- C — auto
- B — jaja!
- K — zobacz sam, he! he!

"Dziki Dżon" (Jarosław)

KWIX (Amiga)

- 05 — SUPREME
- 10 — FANTASTIC
- 20 — DEVIL
- 25 — RADIO
- 30 — CALIGRAM
- 40 — GLAS
- 41 — EGG
- 42 — PRINTEA
- 43 — DARKNESS
- 44 — SHOP
- 45 — MESSAGE
- 46 — FREE
- 47 — BOX
- 48 — FRANTIC
- 49 — MORFE
- 50 — VAMPIA



Paweł Żółtowski, "ZIUT" (Warszawa)

LED STORM (Amiga)

Rozpoczynając grę napisz: DAVIDBROADHURSTWANTSTOCHEAT — nieśmiertelność.

Paweł Żółtowski, "ZIUT" (Warszawa)

LEMMINGS 2 (Amiga)

Naciśnij LOAD, następnie CANCEL — by zatrzymać muzykę. Kiedy usłyszysz "LET'S GO!" — kliknij na wszystkich czterech rogach screenu. Będziesz mógł zacząć każdy poziom ze wszystkimi 60 lemmingami.

Paweł Żółtowski, "ZIUT" (Warszawa)

LETHAL WEAPON (Amiga)

Wciśnij jednocześnie i przytrzymaj: klawisze ALT i F, numeryczna klawiatura pozwoli wtedy wybierać poziomy.

"Dziki Dżon" (Jarosław)

Kody do poziomów:

- 1 — ABSAOL
- 2 — STTATP

ENTER to ilustrowany, popularny, wysokonaładowy miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom. Magazyn **ENTER** adresowany jest do użytkowników różnych komputerów, w szczególności: Atari ST, Commodore Amiga, IBM PC, Macintosh. Także osoby nie posiadające komputera, a zainteresowane tą techniką znajdą w miesięczniku wiele ciekawych materiałów. **ENTER** jest bogato ilustrowany i wydawany na wysokim poziomie edytorskim. Na szczególną uwagę zasługują trzy rubryki pisma:

- ♦ **RAPORT** - w każdym numerze publikowany jest test porównawczy sprzętu lub oprogramowania (np. drukarki, 386-ki, skanery, arkusze kalkulacyjne) dający czytelnikowi wszechstronną wiedzę o oferowanych na rynku produktach;
- ♦ **LABORATORIUM** - nieodłączną częścią miesięcznika są testy sprzętu i oprogramowania publikowane w każdym numerze;
- ♦ **KONSyliUM** - rzecz w polskiej prasie komputerowej dotychczas nie spotykana, czyli porady w formie pytań czytelników i zwięzłych, precyzyjnych odpowiedzi ekspertów (kilka - kilkanaście pytań w jednym numerze).
- ♦ Cena kioskowa: 24.000 zł
- ♦ **W prenumeracie taniej:**
za 6 numerów - 140.000 zł,
za 12 numerów - 250.000 zł.
- ♦ **Wysyłka pocztą gratis!**

PCkurier to informacyjny dwutygodnik (26 wydań rocznie) przeznaczony dla użytkowników komputerów osobistych. Składa się nań kilka bloków:

- ♦ **Notes**, czyli zwięzłe notki o wydarzeniach, które miały miejsce, oraz takich, które dopiero nastąpią;
- ♦ **PCinfo**, czyli krótkie informacje o sprzęcie, oprogramowaniu i rynku mikrokomputerowym;
- ♦ **PCmemo** - rozbudowane informacje programów i sprzętu;
- ♦ Znajdująca się zawsze na rozkładówce rubryka **Pro memoria**, w której publikowane są w formie zestawień, tabel itp. funkcje programów, porównania różnych kart, dysków itd, słowem informacje, które nawet jeśli nie są w danym momencie potrzebne, to warto zachować;
- ♦ Dla praktyków, czyli rubryka z różnymi sztuczkami i rozwiązaniami najróżniejszych problemów;
- ♦ I wreszcie: **Giełda**, czyli setki drobnych (gratisowych) ogłoszeń - Kupię, Sprzedam, Zamienię, Dam pracę, Szukam pracy.
- ♦ **PCkurier** ukazuje się od 1989 roku.
- ♦ Cena kioskowa: 19.000 zł.
- ♦ **W prenumeracie taniej:**
roczna (26 nr.) - 450.000 zł,
półroczna (13 nr.) - 240.000 zł.
- ♦ **Wysyłka pocztą gratis!**

Magazyn **AMIGA** to ilustrowany miesięcznik przeznaczony dla użytkowników komputerów Commodore Amiga — zarówno dla tych początkujących, jak i dla zaawansowanych, zarówno dla interesujących się oprogramowaniem, jak i tajnikami sprzętu. Część artykułów jest tłumaczeniem z najpopularniejszego na rynku niemieckiego miesięcznika "AMIGA Magazin".

Wśród stałych rubryk czytelnicy znajdą m.in.:

- ♦ **AMIGA Play** — opisy i oceny kilkunastu gier (nowości, ale także ulubionych "klasyków").
- ♦ **Public Domain** — opisy dyskietek najpopularniejszej biblioteki oprogramowania Public Domain — dyskietki Fisha.
- ♦ **Kuferek AMIGI**, czyli Tips&Tricks.
- ♦ **Testy sprzętu i oprogramowania.**
- ♦ Wszystkie te rzeczy znajdą Państwo na 80 barwnych stronach miesięcznika.
- ♦ Cena kioskowa: 25.000 zł.
- ♦ **W prenumeracie taniej:**
za 6 numerów - 120.000 zł,
za 12 numerów - 240.000 zł.
- ♦ **Wysyłka pocztą gratis!**

ZASADY PRENUMERATY



WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów jaka została przez Państwo zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu kuponu przez Wydawnictwo.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę		prenumeruj pierwszy raz wstaw X	
PCKurier	13 240.000,- kwota:		
	26 450.000,- kwota:		
ENTER	6 140.000,- kwota:		
	12 250.000,- kwota:		
AMIGA	6 120.000,- kwota:		
	12 240.000,- kwota:		
GAMBLER	6 108.000,- kwota:		
	12 216.000,- kwota:		
Młody Technik	6 120.000,- kwota:		
	12 240.000,- kwota:		
CAD/CAM FORUM	6 150.000,- kwota:		
NET FORUM	6 150.000,- kwota:		
UNIX FORUM	6 150.000,- kwota:		
KUPON WAŻNY DO 15.10.94 Kupon 9/94 suma:			
LUPUS			

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę		prenumeruj pierwszy raz wstaw X	
PCKurier	13 240.000,- kwota:		
	26 450.000,- kwota:		
ENTER	6 140.000,- kwota:		
	12 250.000,- kwota:		
AMIGA	6 120.000,- kwota:		
	12 240.000,- kwota:		
GAMBLER	6 108.000,- kwota:		
	12 216.000,- kwota:		
Młody Technik	6 120.000,- kwota:		
	12 240.000,- kwota:		
CAD/CAM FORUM	6 150.000,- kwota:		
NET FORUM	6 150.000,- kwota:		
UNIX FORUM	6 150.000,- kwota:		
KUPON WAŻNY DO 15.10.94 Kupon 9/94 suma:			
LUPUS			

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę		prenumeruj pierwszy raz wstaw X	
PCKurier	13 240.000,- kwota:		
	26 450.000,- kwota:		
ENTER	6 140.000,- kwota:		
	12 250.000,- kwota:		
AMIGA	6 120.000,- kwota:		
	12 240.000,- kwota:		
GAMBLER	6 108.000,- kwota:		
	12 216.000,- kwota:		
Młody Technik	6 120.000,- kwota:		
	12 240.000,- kwota:		
CAD/CAM FORUM	6 150.000,- kwota:		
NET FORUM	6 150.000,- kwota:		
UNIX FORUM	6 150.000,- kwota:		
KUPON WAŻNY DO 15.10.94 Kupon 9/94 suma:			
LUPUS			

CADCAMFORUM (dawniej CADforum) to dwumiesięcznik (6 wydań rocznie) przeznaczony dla osób zainteresowanych komputerowym wspomaganie projektowania (CAD, czyli Computer Aided Design). W piśmie przedstawione są różne systemy CAD - m. in. AutoCAD, LogoCAD, MapInfo... Różne także obszary zastosowań leżą w kręgu zainteresowania pisma: architektura, budownictwo, geodezja, kartografia, mechanika, elektronika i projektowanie obwodów, grafika.

Wiele jest informacji praktycznych, nadających się do natychmiastowego wykorzystania (m. in. programy w LISP-ie).

★ **CADCAMFORUM** jest pismem fachowym. Mimo tego pismo adresowane jest nie tylko do osób profesjonalnie zajmujących się CAD-em, ale także do wszystkich tych, którzy chcą (choćby wstępnie) poznać temat, dowiedzieć się, jakie w interesujących ich dziedzinach istnieją możliwości stosowania techniki komputerowej. Projektowanie bez komputera to dzisiaj już archaizm.

★ Pismo jest jedynym tego typu wydawnictwem w Polsce (istnieje od 1989 roku).

★ Cena detaliczna (**CADCAMFORUM** dostępny jest w księgarniach technicznych): 30.000 zł.

★ W prenumeracie taniej: 150.000 zł za 6 numerów.

Młody TECHNIK to magazyn z ponad czterdziestoletnią tradycją, zajmujący się popularyzacją nauki i techniki. Adresowany jest do osób zainteresowanych nowościami z zakresu techniki, do osób, które chcą poszerzyć swoją wiedzę i umiejętności.

W każdym numerze znajdziemy:

★ Znakomite artykuły przystępnie prezentujące nowości, wyjaśniające istotę postępu w różnych dziedzinach techniki, tej przez duże T i tej, z którą mamy do czynienia na co dzień.

★ Wiele Działów Hobbystycznych - dla osób, szczególnie interesujących się daną dziedziną wiedzy (matematyką, fizyką, astronomią, historią techniki, pojazdami, fotografią itp.).

★ Informacje dla majsterkowiczów - w części warsztatowej publikujemy materiały dotyczące konstrukcji do samodzielnego montażu, rankingi sprzętu i wyrobów, porady dla miłośników wideo, gier komputerowych, akwarystyki, wędkarstwa itp.

★ Wielbiciele literatury S-F mogą liczyć od czasu do czasu na smakowity kąsek - w MT rozpoczynali swą karierę najwybitniejsi pisarze S-F.

Te wszystkie informacje w dobrej szacie graficznej za jedyne 25.000 zł!

★ W prenumeracie taniej: 120.000 zł za 6 numerów, 240.000 zł za roczną prenumeratę.

Gambler to barwny wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i grom video. W każdym numerze kilkanaście opisów, recenzji, nowości, zapowiedzi na bieżące numery.

W każdym Gamblerze występują rubryki:

★ Cover story czyli przekrojowy tekst, przedstawiający wybrany temat.

★ T&T to klasyczne "tips&tricks", tyle że w niespotykanej dawce 16 stronicowej wkładki poświęconej jedynie sztuczkom.

★ Kombinatorzy - każdy numer przynosi coś dla "kombinatorów": galerie, różne konkursy itp.

W Gamblerze znalazło się miejsce także dla nietypowych jak na takie pismo rubryk z pogranicza kultury (video, CD), zgrywy politycznej ("Co tam panie w polityce") i publicystyki związanej z tematyką komputerową.

Te wszystkie frapujące informacje w dobrej szacie graficznej za jedyne 20.000 zł!

★ W prenumeracie taniej: 108.000 zł za 6 numerów, 216.000 zł za roczną prenumeratę.

Netforum jest specjalistycznym dwumiesięcznikiem zajmującym się tematyką szeroko pojętych sieci komputerowych - od sieci lokalnych LAN, poprzez sieci metropolitalne MAN, do sieci o zasięgu światowym WAN.

★ Czasopismo prezentuje różne ich aspekty, m.in. bezpieczeństwo i ochronę danych, sieciowe bazy danych, protokoły sieciowe, przykłady architektury na styku sieci LAN i WAN. Na łamach Netforum prezentowane są także obszerne przeglądy sprzętu sieciowego stosowanego w różnych ich warstwach (m.in. okablowanie, bridge, routery).

★ Cena kioskowa: 30.000 zł.

★ W prenumeracie taniej: 150.000 zł za 6 numerów.

UNIXforum jest specjalistycznym dwumiesięcznikiem zajmującym się problematyką systemów wielodostępnych i wielozadaniowych. Pismo jest przeznaczone dla użytkowników systemów otwartych, administratorów instalacji komputerowych, dla firm wdrażających zintegrowane systemy komputerowe.

★ W stałych działach UNIXforum publikowane są niezależne testy sprzętu i oprogramowania, przedstawione są zintegrowane rozwiązania informatyczne dotyczące np. automatyzacji prac biurowych, aplikacji przemysłowych.

★ Cena kioskowa: 30.000 zł.

★ W prenumeracie taniej: 150.000 zł za 6 numerów.

ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów jaka została przez Państwo zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu kuponu przez Wydawnictwo.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.



LUPUS

WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

Pokwitowanie dla Wpłacającego

zł
słownie

Wpłacający

adres

na rachunek: LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
1599-318121-136
PKO IX Oddział/ Warszawa



datownik



podpis przyjm.



opłata zł

odcinek dla posiadacza r-ku

zł
słownie

Wpłacający

adres

na rachunek: LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
1599-318121-136
PKO IX Oddział/ Warszawa



datownik



podpis przyjm.



opłata zł

Odcinek dla Banku

zł
słownie

Wpłacający

adres

na rachunek: LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
1599-318121-136
PKO IX Oddział/ Warszawa



datownik



podpis przyjm.



opłata zł

- 3 — SYCRTP
- 4 — UYMTYP
- 5 — ICCILP

Hubert Danik (Nowy Dwór Mazowiecki)

LHX ATTACK CHOPPER (IBM PC)

Wciśnięcie: [CTRL] + [R] odnawia zapasy amunicji i paliwa.

"Danvis" (Warszawa)

LITIL DIVIL (Amiga, IBM PC)

Gdy znajdziesz się na ringu, a smok będzie próbował Cię zgnieść jednym uderzeniem, kup w sklepie igłę i zrób mu dziurę w...

Przemysław Bąk (Grabowno Wielkie)

LOGO (Amiga)

- SPB3
- MKJR
- SSPZ
- EWMB
- 23YF
- MPJW
- FKS6
- PZM1
- P1M2
- MWJ4
- JOG2
- VYSN
- PHMI
- TINE



"Dziki Dżon" (Jarosław)

LOST VIKINGS (IBM PC)

Kody do wszystkich etapów:

- 1 — STRT
- 2 — GR8T
- 3 — LTPT
- 4 — GRND
- 5 — LLMO
- 6 — FLOT
- 7 — TRSS
- 8 — CVRN
- 9 — BBLS
- 10 — VLCN
- 11 — QCKS
- 12 — PHRO
- 13 — C1RO
- 14 — SPKS
- 15 — JMNN
- 16 — TTRS
- 17 — JLLY
- 18 — PLNG
- 19 — BTRY
- 20 — JNKR
- 21 — CBLT



- 22 — HOPP
- 23 — SMRT
- 24 — V8TR
- 25 — NFL8
- 26 — WKYY
- 27 — CMBO
- 28 — 8BLL
- 29 — TRDR
- 30 — FNTM
- 31 — WRLR
- 32 — TRPP
- 33 — TFFF
- 34 — FRGT
- 35 — 4RNH
- 36 — MSTR



"Danvis" (Warszawa)

MAD TV (IBM PC)

Pozamieniaj tabliczki na tablicy informacyjnej. Możesz tym narobić kłopotu konkurencji.

Adrian "THE BEST" Kowalczyk (Warszawa)

MEGA-LO-MANIA (Amiga)

Zmiana jakiejś litery w kodzie może dać ciekawe rezultaty, albowiem kod zawiera dane o liczbie ludzi, surowców, itp.; a bajer polega na:

SROCMDQVJNS — przenosi z 3 do 7 z 272 ludźmi

FVVBKGCPTG — daje 953 ludzi

Jeśli komuś uda się zamrozić ludzi w 6. epoce niech wpisze taki kod: XCYCNQMFZPF.

"Dziki Dżon" (Jarosław)

MOONSHINE RACER (Amiga)

W czasie gry wpisz CHICKEN MASALA.

Hubert Danik (Nowy Dwór Mazowiecki)

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP (Amiga)

Jeśli chcesz zdobyć I miejsce w mistrzostwach, to musisz zdobyć 65 punktów, a przy każdej następnej trasie wciskaj ESC.

Hubert Danik (Nowy Dwór Mazowiecki)

NINJA WARRIORS (Amiga)

Naciśnij CAPS LOCK i napisz THE TERMINATOR — ciało Ninji eksploduje po śmierci. MONTHY PYTHON — przeciwnicy poruszają się do tyłu, A SMALL STEP FOR A MAN — grawitacja księżycowa.

STEVE AUSTIN — naciśnięcie "S" będzie powodowało spowolnienie gry.

Paweł Żółtowski, "ZIUT" (Warszawa)

NECRONOM (Amiga)

Wpisanie CHEAT uaktywnia klawisze:

F1... F7 — energia, broń

F8 — życie (+1)

F9 — next level

Klawiatura numeryczna: [1] i [2] — jesteś niedotykalny!

"Dziki Dżon" (Jarosław)

POPULOUS 2 (Amiga)

Tworząc swoją postać napisz ADKITDJ-CVQWIRWRL. W miejscu walki naciśnij LDNEAB.

Paweł Żółtowski, "ZIUT" (Warszawa)

PREHISTORIK (Amiga)

Puknij w napis "level?" dostaniesz żarcie za 100 punktów. Daj się ugryźć pierwszemu (ważne!) dinozaurowi, a od najbliższego Indianina dostaniesz życie.

Paweł Szmit, "JOY" (Praszka)

PREHISTORIK 2 (IBM PC)

Uwaga!

Wklepywanie kodów do tej gry, podawanych przez różnych autorów NIE POMAGA, program w trakcie każdej instalacji na różnych komputerach ustala inną serię kodów.

Magdalena Kucharska (Kraśnik)

PRINCE OF PERSIA (IBM PC)

Jednoczesne wciśnięcie w czasie gry klawiszy: [Shift] + [L] umożliwia przejście na wyższy etap.

Damian Michalski (Strzelce Małe)

RAINBOW ISLANDS (Amiga)

- 1 — BARBJSBJ
- 2 — RJSBJSBA
- 3 — SSSLLRRS
- 4 — BJBJSBJS
- 5 — LJLSLBLS
- 6 — SJBLRJSR
- 7 — LBSJRLJC
- 8 — RRLBBSJS
- 9 — RRRRSBSJ
- 10 — SRBJSLSB

Paweł Żółtowski, "ZIUT" (Warszawa)

REBEL ASSAULT (IBM PC)

EASY:

4, 5, 6 — FALCON

7, 8, 9, 10 — ANOAT

11, 12, 13, 14 — YUZZEM

15 — BRIGIA

KONIEC — GREEDO

NORMAL:

4, 5, 6 — BIGGS

7, 8, 9, 10 — KAIBURR

11, 12, 13, 14 — MYNOCK

15 — OAGOBAB

KONIEC — MIMBAN

HARD:

4, 5, 6 — ACKBAR

7, 8, 9, 10 — FORNAX

11, 12, 13, 14 — BESPIN

15 — KESSEL

KONIEC — ORGANA

Podczas gry możesz ponaciskać klawisze:

"+" — dodaje energię

"-" — odejmuje energię

Dawid Konofał (Lublin)

RESCUE RANGERS HEROES (IBM PC)

Dwukrotne pacnięcie w ESC i wciśnięcie F1 przenosi do następnego etapu.

Adrian "THE BEST" Kowalczyk (Warszawa)

RESOLUTION 101 (Amiga)

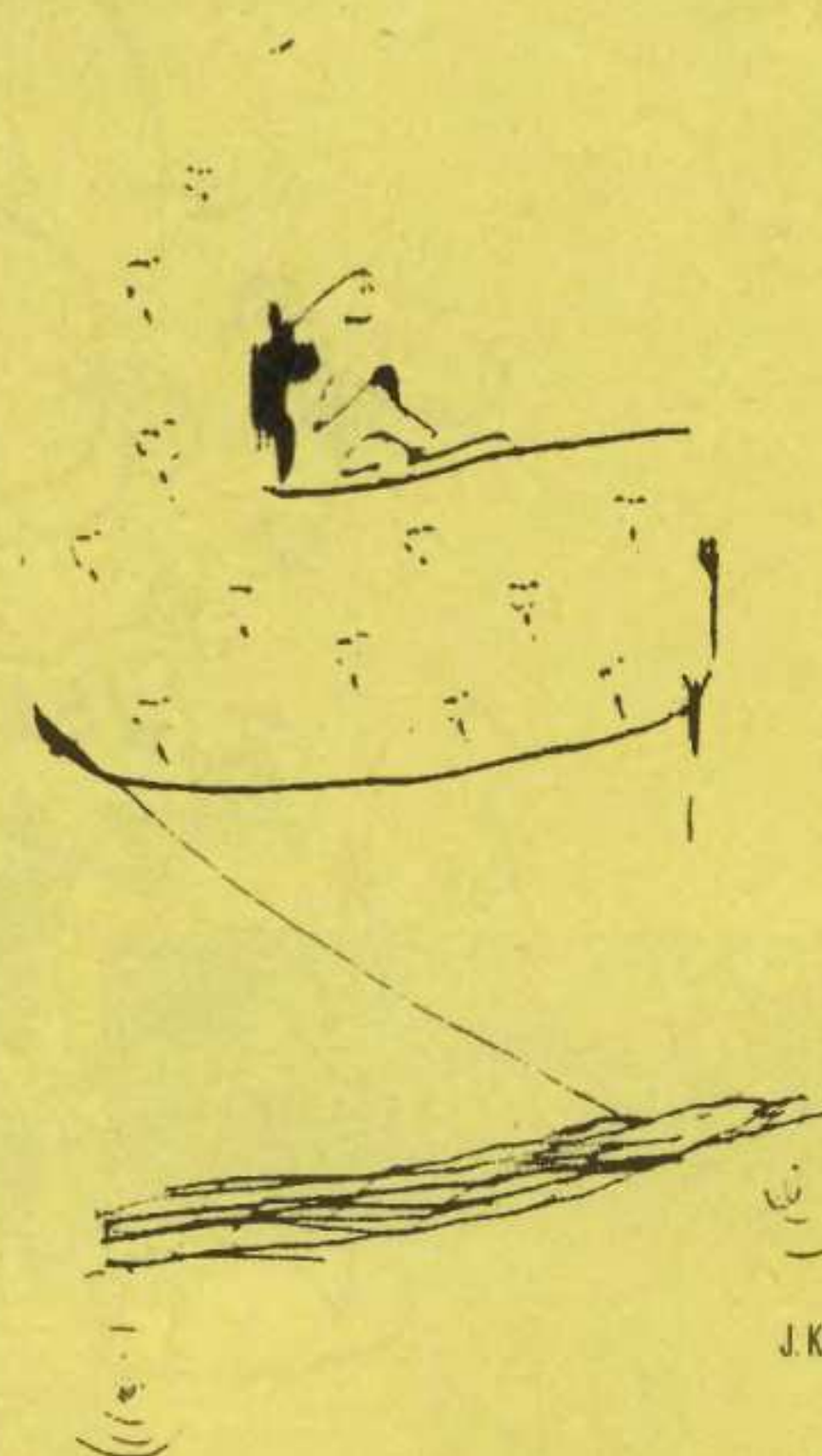
M i P przytrzymaj — czas nie płynie.

"Dziki Dżon" (Jarosław)

ROAD RASH (Amiga)

Wpisz: 00001, 04310, MSOPC, IJPFM i jesteś bogatszy o 7 815 000 zielonych.

Paweł Żółtowski, "ZIUT" (Warszawa)



Niemilosie prążące słońce przesuwalo się po wolutku nad sawanną. Grupa łowców zaległa w cieniu ogromnego drzewa, dysząc ciężko po wyczerpującym pościgu za stadem antylop. Ta zasadzka nie była udana, stado zbyt wcześnie zwęszyło niebezpieczeństwo, a człowiek nie dorówna przecież w biegu antylopie... Od trzech dni nie jedli nic, nie licząc nędznych korzonków, wygrzebanych z ziemi przez starego Wakuku. Co gorsza, jedyne źródło w okolicy z dnia na dzień użyczało łowcom coraz mniej wody.

Młody Mato-U lustrował okolice spod krzaczastych brwi. Nic, żadnego ruchu, żadnej antylopy czy nawet parszywej jaszczurki. "Jeść! Jeść!" huczało mu w głowie. Nagle coś zaszeleściło w koronie drzewa. Stado zmęczonych długim lotem ptaków przysiadło wśród gałęzi, hen wysoko. Mato-U błyskawicznie rozejrzał się dookoła. Ani kamyczka, a zresztą swoją poręczną procę przehandlował sześć snów temu za dwa żebragru z resztkami mięsa. Umysł Mato-U zaczął pracować na najwyższych obrotach. "Ptaki... drzewo... wejść!" Natychmiast przystąpił do realizowania genialnej konkluzji. Kilkomna szybkimi podciągnięciami długich rąk wywindował się do miejsca, w którym grube konary przechodzą w płataninę cieńszych gałęzi. Zaalarmowane wstrząsami, ptaki zaczęły się już wiercić niespokojnie. Nagle jeden z nich — zapewne przywódca — zerwał się i ciężko wiosłując skrzydłami unosił w powietrze. Reszta stada podążyła za nim. "Mięso! Gonić! Jeść!" ryknął Mato-U i machając rękami, odbił się potężnie od gałęzi...

"Mato-U nie dycha" stwierdził ze smutkiem wódz, patrząc na zakurzone zwłoki pierwszego lka-

KTO MI DAŁ SKRZY- DŁA



ra. "Mato-Uuu..." stęknęli żalobną pleśń łowcy. Nie wiedzieli, że stoją nad ciałem geniusza — pierwszego człowieka, którego myśl oderwała się od ziemi. Co prawda na krótko.

Trochę historii

Jak widać, natrętne sny o panowaniu w przestworzach dręczyły człowieka od dawna. Leży to w ludzkiej naturze, aby zoczywszy dziewiczo czyste terytorium, wdrzeć się tam i zwalić kupę w najpiękniejszym zakątku. Pierwsze aparaty latające pojawiły się więc stosunkowo wcześnie — Chińczycy wysyłali

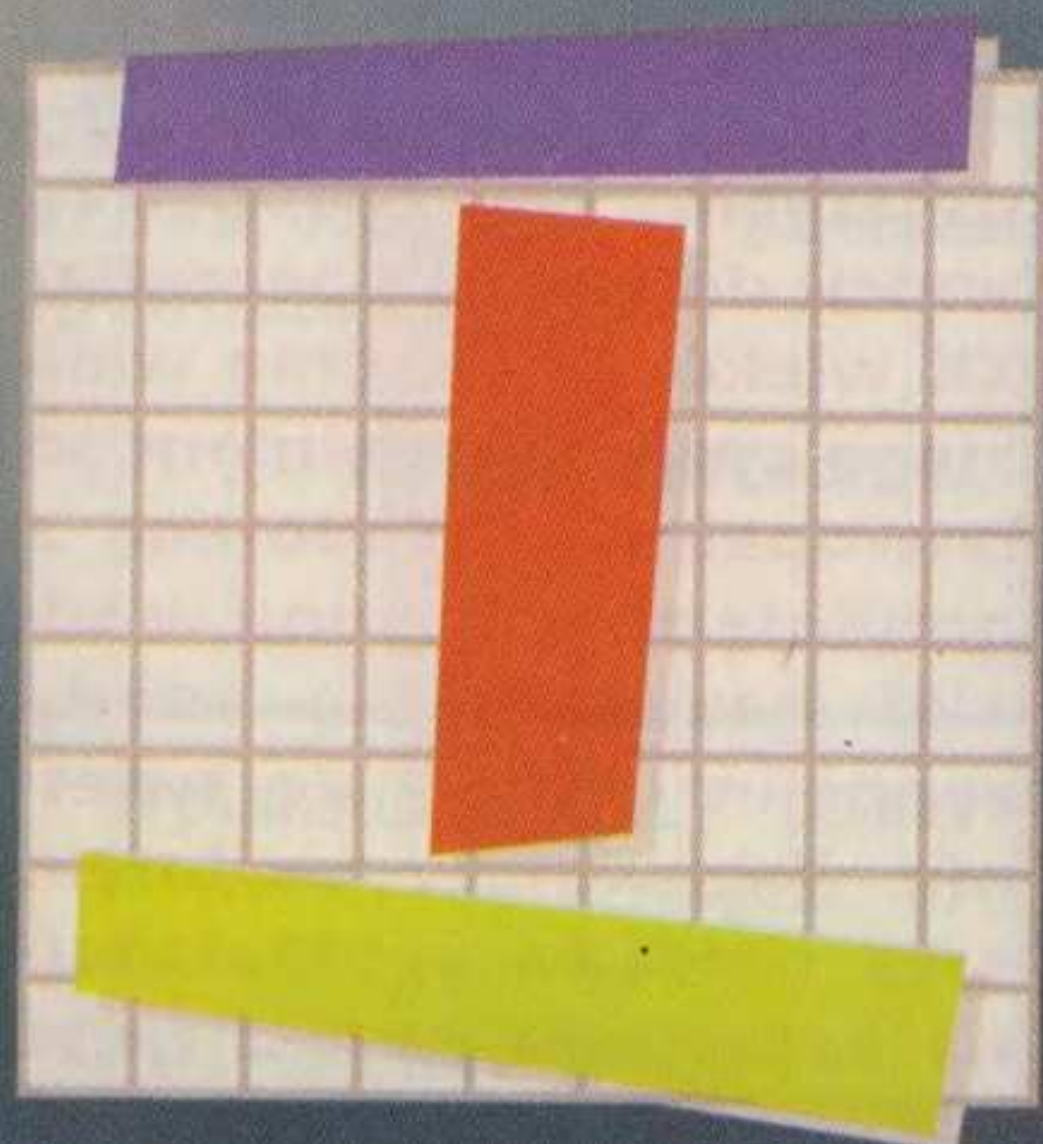
w powietrze prochowe rakiety, a Leonardo da Vinci zbudował nawet miniaturowy wiropląt z gołębic piór, napędzany wygiętym w łuk patykiem. Potem sprytni Francuzi wymyślili machinę, która mogła unieść w powietrze człowieka i wyglądała przy tym na tyle bezpiecznie, że pasażerów nie trzeba było wiązać. Nazwano ją balonem i po krótkim okresie fascynacji odstawiono do lamusa, nie licząc sporadycznych zastosowań na wojnie w charakterze punktu obserwacyjnego.

Pomysł z unoszeniem obiektów cięższych od powietrza przy pomocy gazów

lżejszych od powietrza wrócił do łask na początku XX wieku. Połączenie wielkiego cygara wypełnionego łatwopalnym wodorem z gondolą zaopatrzoną w silniki nazywało się wtedy zeppelin i paliło się świetnie. Zabawom z wodorem kres położyła spektakularna katastrofa (pożar rzecz jasna) sterowca Hindenburg oraz rozwój aparatów latających cięższych od powietrza. Dziś sterowce napełnia się heliem i wykorzystuje głównie do zabawy, natomiast wspomniane aparaty cięższe — czyli samoloty i helikoptery — mają się świetnie.

Latające modele takich maszyn znane były już w okresie Renesansu, ale pierwszy szybowiec zdolny unieść człowieka zbudowano pod koniec XIX wieku. Wynaleziony na przełomie wieków silnik spalinowy pozwolił braciom Wright skonstruować pierwszy wehikuł, zdolny do samodzielnego lotu. Czyli samolot. Wybuch I wojny światowej spowodował gwałtowny rozwój konstrukcji lotniczych. W roku 1914, u progu wojny, najnowocześniejsze samoloty napędzane silnikiem rotacyjnym o mocy 80 KM rozwijały prędkość rzędu 100 km/h, umożliwiając na wysokość kilkuset metrów człowieka i niewiele więcej. Pod koniec wojny, czyli niecałe cztery lata później, myśliwce napędzane silnikami o mocy 220 KM osiągały 230 km/h i latały nad Alpami, zaś olbrzymi bombowiec Handley-Page HP 1500 był w stanie unieść w powietrze dwie tony ładunku!

Dalszy rozwój lotnictwa odbywał się w iście dwudziestowiecznym tempie. Od pierwszego przelotu nad Atlantykiem do otwarcia regularnej komunikacji między Ameryką a Europą minęło zaledwie kilkanaście lat. Czasy pionierów odchodziły w przeszłość. Na do-



brą sprawę do wybuchu II wojny światowej sztuka budowania cywilnych samolotów śmigłowych została doprowadzona do perfekcji. Przykładem może być polski samolot sportowy i turystyczny RWD-9, którego konstrukcja do dziś pozostaje bardzo nowoczesna — od tego czasu cały postęp zawarł się w zwiększeniu bezpieczeństwa, ułatwieniu nawigacji i zmniejszeniu zużycia paliwa oraz części.

Co innego lotnictwo wojskowe. II wojna świa-

towa była pierwszym konfliktem, w którym siły powietrzne zostały użyte na wielką skalę. Nic dziwnego, że rozwój konstrukcji lotniczych doznał kolejnego wielkiego przyspieszenia. W 1939 myśliwce latały z prędkością 350-450 km/h, a ciężkie bombowce zabierały nad cel 4-6 ton bomb. W roku 1945 amerykański B-29 Superfortress był w stanie zabrać w powietrze kilkanaście ton uzbrojenia, a niektóre samoloty myśliwskie osiągały już 750 km/h. Był to jednak szczyt ich możliwości — ściślej mówiąc szczyt możliwości napędu śmigłowego. Rozpoczęła się era odrzutowców.

Pierwsze samoloty odrzutowe uniosły się w powietrze już w 1938 roku, ale daleko im było do doskonałości. Messerschmitt Me-163 "Komet", wykorzystywany przez Niemców jako



TROCHĘ FIZYKI...

W porównaniu z ogromnymi rozmiarami kuli ziemskiej, warstwa otaczającej ją atmosfery jest mikroskopijnie mała. Gdyby spróbować przedstawić ją w formie kapturka dla szkolnego globusa, miałaby ona grubość nie większą od włosa. Jednak wobec lilipucich wręcz rozmiarów przedstawicieli gatunku homo sapiens, ten "włos" stanowi niesamowicie rozległą przestrzeń używaną do rozmaitych celów — również spożywczych.

Ta konsumpcyjna wartość powietrza wynika z jego zawartości, gdyż jak wie nawet małe dziecko, podstawowymi składnikami powietrza są azot i tlen (coraz częściej również: ołów, granit i bakelit). Właśnie tlen stanowi o tym, że samoloty mogą sobie bezkarnie lewitować. Brak tego pierwiastka nie pozwoliłby bowiem na działanie ani starych silników śmigłowych, ani nowoczesnych napędów odrzutowych (o pilotach nie wspominając). Silnik lotniczy, który potrafi rozpędzić maszynę do ponaddźwiękowych prędkości, zużywa w ciągu minuty ponad pół tony czystego tlenu — a więc tyle, co pięćdziesiąt tysięcy ludzi (po 10 gramów na głowę).

Poza tak istotną rzeczą, jaką jest skład, powietrze ma również kilka interesujących właściwości. Niektóre z nich umożliwiają, inne zaś utrudniają oderwanie się od powierzchni Ziemi. Najważniejsze z nich to sprężystość, lepkość, gęstość i masa. Właśnie masa powietrza wywołuje fenomen zwany ciśnieniem atmosferycznym — górne warstwy powietrza naciskają na warstwy dolne. Z tej właśnie przyczyny powietrze przy powierzchni ziemi jest gęstsze i

samoloty "dalekobieżne" zmuszone są do latania na wysokościach rzędu 10 kilometrów, aby zmniejszyć opory aerodynamiczne.

A właściwie jak to się dzieje, że samolot może latać? No bo niby wszystko ładnie — masa, lepkość, itd. — a Żelazny Ptak, mimo swego okazałego ciężaru, mknie w przestworzach. Otóż samolot lata dzięki różnicy ciśnień wokół skrzydeł, która wytwarzana jest przez ich specyficzny kształt. Prawo Bernoulliego mówi, że tam, gdzie ciecz (lub gazy) przepływa z większą szybkością, spada ciśnienie. Strugi powietrza opływając skrzydła wytwarzają na ich górnej powierzchni podciśnienie, a na dolnej nadciśnienie. Dzieje się tak dlatego, że cząsteczki powietrza opływające wypukłą, górną część skrzydła, mają do pokonania dłuższą drogę, a więc muszą poruszać się szybciej. W wyniku ruchu samolotu do przodu na skrzydłach wytwarza się siła nośna, która musi przewyższyć siłę grawitacji (czyli ciężar samolotu). Jednocześnie siła ciągu silników pokonuje opór aerodynamiczny.

Tajemnica dobrego skrzydła polega na tym, żeby oprócz wytwarzania jak największej siły nośnej, stawiało ono jak najmniejszy opór aerodynamiczny. Nowoczesne konstrukcje zużywają tylko kilka procent siły ciągu do zrekompensowania stawianego przez siebie oporu. Dodatkowo — w celu sterowania siłą nośną i oporem, w zależności od potrzeb — niektóre samoloty bojowe, takie jak Grumman F-14 Tomcat, czy Panavia Tornado, zaopatrzone zostały w system zmiennej geometrii skrzydeł. Takie rozwiązanie pozwala na zwiększenie siły nośnej przy małych prędkościach

myśliwiec przechwytyjący, wszedł do służby w roku 1943. Rakietowy silnik wynosił go w ciągu dwóch minut na ogromną wysokość, po czym... przestawał pracować! Po prostu kończyło się paliwo. Pierwszy w pełni użyteczny odrzutowiec — Me-262 "Sturmvoegel" — został wykorzystany bojowo w roku 1944. Jego dwa silniki odrzutowe dawały mu kolosalną przewagę prędkości nad alianckimi myśliwcami. W tym czasie po stronie aliantów odrzutowy Gloster "Meteor" wykorzystywany był głównie do przechwytywania niemieckich pocisków V-1.

Wojna się skończyła, ale napięta sytuacja międzynarodowa zmuszała światowe mocarstwa do rozwijania swojej technologii wojskowej. 14 października 1947 pilot doświadczalny Chuck Yeager osiągnął na samolocie doświadczalnym z

napędem rakietowym X-1 prędkość 1.05 Macha — o pięć procent większą od prędkości dźwięku. Wkrótce potem, 8 listopada 1950 roku w Korei doszło do pierwszego starcia między samolotami o napędzie odrzutowym (MiG-15 i Lockheed F-80). Wyścig zbrojeń, trwający nieprzerwanie od końca II wojny światowej do rozpadu ZSRR spowodował, że mamy dziś samoloty przekraczające trzykrotnie prędkość dźwięku, latające godzinami na wysokości 30 km, okrążające kulę ziemską bez lądowania, czy zdolne zestrzelić wroga z odległości stu kilometrów. Coraz większa rola, jaką lotnictwo — zarówno wojskowe, jak i cywilne — odgrywało we współczesnym świecie, zmuszała szkoły pilotażu do dostarczania absolwentów w coraz szybszym tempie. Przyspieszenie procesu

szkoleniowego i zmniejszenie jego kosztów stało się koniecznością. I tak człowiek odkrył symulatory...

Wynalazek czy odkrycie?

Pomysł szkolenia ludzi na czymś tanim, zanim powierzy im się odpowiedzialność za kosztowny sprzęt i życie innych ludzi, jest znacznie starszy niż gry komputerowe. W lotnictwie zastosowano go masowo podczas drugiej wojny światowej. Przyszli piloci poznawali reakcje samolotu na stery siedząc na prostej konstrukcji z drewna i metalu, kołyszącej się na boki, w przód i do tyłu zgodnie z ruchami drążka sterowego. Bardziej skomplikowane symulatory musiały poczekać na rozwój elektroniki i początkowo pozwalały szkolić pilotów tylko w wąskim zakresie — np. w lataniu na instrumenty (bez widoczności), albo w obsłudze urządzeń pokładowych. TRIDAC, jeden z wczesnych symulatorów analogowych, służący do testowania autopilotów, nie zmieściłby się nawet w obudowie od serwera — zajmował, wraz z pomieszczeniami obsługi, dwa piętrowe budynki!

Przed twórcami symulatorów stały dwa trudne zadania. Po pierwsze, w oparciu o dane z rzeczywistych lotów, musieli oni stworzyć jak najwierniejszy model matematyczny samolotu, reagujący na bodźce w taki sposób, jak oryginal. Oznaczało to konieczność wykonania bardzo wielu obliczeń w krótkim czasie — tak, aby reakcje modelu nie następowały z zauważalnym opóźnieniem. Ten problem można było rozwiązać, używając odpowiedniego komputera, więc wierność symulacji zależała głównie od jego mocy obliczeniowej. Drugim problemem było przedstawie-

nie stanu modelu w łatwo przyswajalnej dla człowieka formie. Oczywiście takie informacje, jak prędkość czy wznoszenie można było odczytać z instrumentów, w jakie symulator był wyposażony. Natomiast pokazać to, co dzieje się na zewnątrz... było to zadanie znacznie trudniejsze.

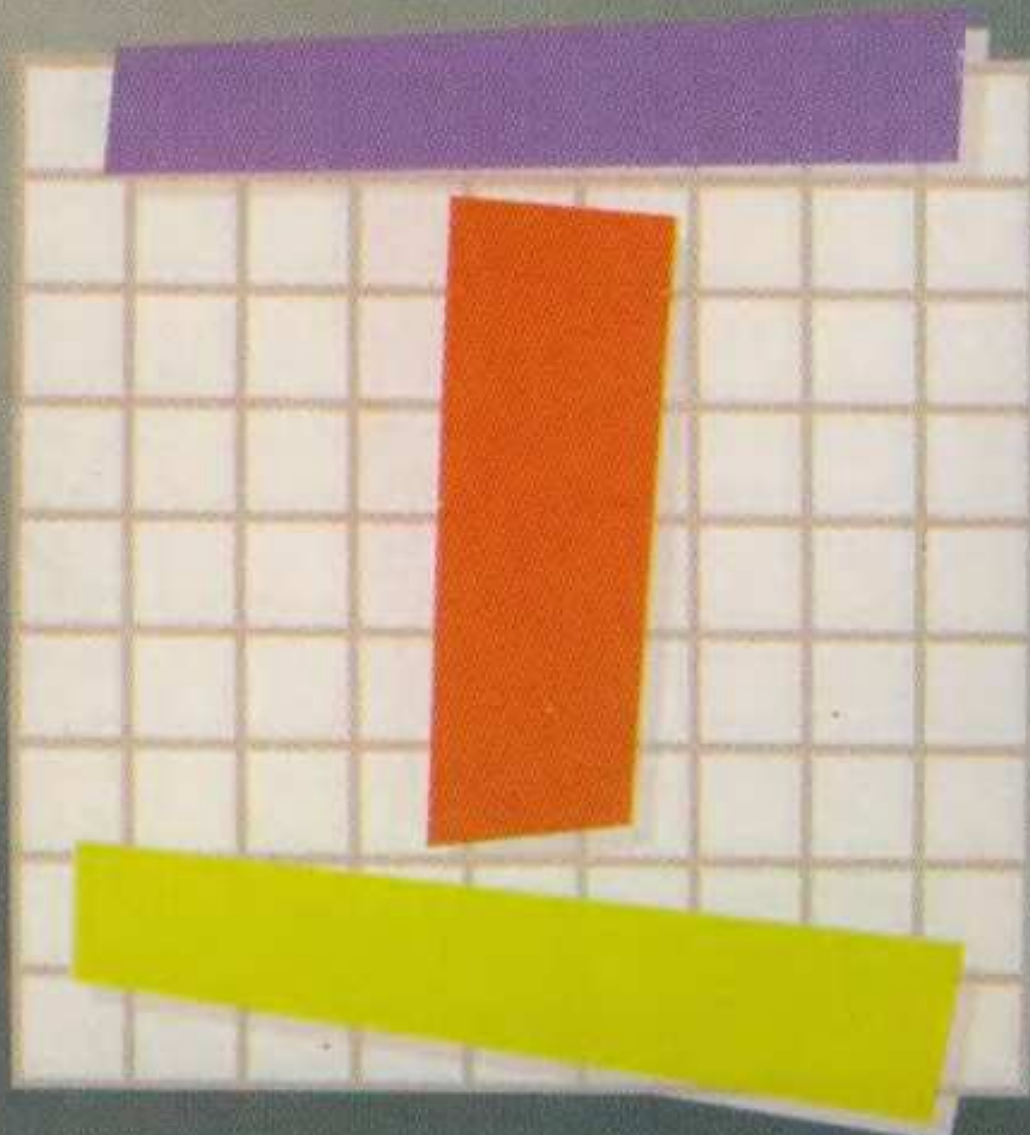
Pierwsze symulatory, w których pilot widział teren, nad którym leci, wykorzystywały ogromną makietę z domkami, drogami itp., nad którą przesuwiała się kamera przekazująca obraz do "kabiny pilota". Wadą tego rozwiązania było ograniczenie lotów do danej okolicy. Dopiero pojawienie się komputera, zdolnego do wyświetlania obrazu na monitorze — i to grafiki, a nie tylko znaków alfanumerycznych — umożliwiło stworzenie symulatora do lotów w każdych warunkach. Na początku jakoś "świata wirtualnego" była tragiczna — ziemię w dole symbolizowały przecinające się linie, dzielące ją na kwadraty, poza tym nie było nic.

W latach siedemdziesiątych symulatory umożliwiały już trening np. podejścia do lądowania, pokazując na ekranie pasy startowe i światła. Postęp w tej dziedzinie był równie błyskawiczny, jak w całej informatyce, z poprawką na to, że niektóre rozwiązania trafiały do wojskowych szkół pilotażu na długo przedtem, nim ujrzał je cały świat. Błyskawiczne zwiększanie się mocy obliczenio-

(skrzydła rozłożone) — przede wszystkim podczas podchodzenia do lądowania, lub na zmniejszenie oporu aerodynamicznego przy lotach z dużą prędkością (skrzydła złożone).

Teraz parę słów o jednostkach napędowych stosowanych w samolotach. Na początku jakiś genialny człowiek pomyślał, że samolot można ruszyć za pomocą obracających się śmigieł. Idea była znakomita, czego przykładem są linie lotnicze na całym świecie, do dziś z powodzeniem stosujące to urządzenie w swoich maszynach. Takie rozwiązanie ma jednak zasadniczą wadę. Już doświadczenia drugiej wojny światowej wykazały, że mimo najlepszych chęci pilotów, samoloty napędzane śmigłem nie są w stanie osiągnąć w locie poziomym prędkości większych niż ok. 750 km/h. Potem śmigło przestaje ciągnąć, ponieważ końcówki łopat zaczynają przekraczać barierę dźwięku.

Stąd też opracowano projekt samolotów odrzutowych, napędzanych siłą odrzutu gazów wyrzucanych z tyłu maszyny. W wyniku spalania paliwa, powstaje energia pozwalająca na sprężenie zasysanego z przodu powietrza. Ponieważ powietrze wypływa z dyszy wylotowej silnika z większą prędkością niż powietrze zasysane, samolot może się poruszać. Najnowocześniejsze konstrukcje lotniczych silników odrzutowych to ekonomiczne silniki dwuprzepływowe, pozwalające na kilkukrotne zwiększenie siły ciągu.



wej komputerów doprowadziło w końcu do tego, że na ekranach symulatorów pojawiły się takie szczegóły, jak faktura powierzchni (czy jest gładka, szorstka, pofalowana), chmury na niebie, dymy bijące z kominów, pojedyncze drzewa, błyski światła na gładkich powierzchniach itd. Współczesne symulatory pozwalają na szkolenie pilotów w pełnym zakresie, włącznie z walką powietrzną. Ponieważ jednak nie wszystkie zjawiska zachodzące podczas lotu można odtworzyć na ziemi, symulatory nie zastąpiły jeszcze szkolenia tradycyjnego, a tylko znacznie je skróciły — zmniejszając bardzo koszt, o co tak naprawdę w tym wszystkim chodziło.

Zawodowcy i amatorzy, czyli o różnicach

Na początku lat osiemdziesiątych komputery roz-

poczęły swój tryumfalny pochód przez nasze domy. Jednym z ich głównych zastosowań była — i jest do dziś — wszelkiego rodzaju rozrywka. Nie wiem, kto pierwszy stwierdził, że latanie też może być dla niektórych rozrywką, ale pomysł miał ów anonim świetny. Pamiętam, z jakim podziwem patrzyłem na pierwszy symulator w moim życiu — była to "Flight Simulation" na ZX Spectrum. Wyobraźcie sobie, mogłem nie tylko wylądować i wystartować, ale także polatać sobie nad kilkoma jeziorami. Czarna ziemia, białe jeziora i niebo, cztery delikatne kreseczki pasa startowego, no i oczywiście tablica przyrządów. Resztę uzupełniała wyobraźnia. Potem były jeszcze Fighter Pilot i Tomahawk. Zwłaszcza ten ostatni zdumiał mnie wiernością realiom — góry utworzone z czterech kreseczek nie tylko wystawały z ziemi, ale można się było o nie rozbić. Po dwóch latach kupiłem sobie Atari ST, w pracy zacząłem używać peceta. Góry coraz bardziej przypominały góry, na ziemi przybywało szczegółów, a najnowszy ujeżdżany przeze mnie symulator przewyższa swoich przodków objętością niemal tysiąc razy. I coś z



tego! Nadal jest to tylko zabawka dla miłośników latania, których nie stać na kurs pilotażu. Od symulatorów profesjonalnych — nie mówiąc już o prawdziwych samolotach — dzieli go przepaść, zarówno ze względu na niedoskonałość symulacji, jak i cenę. Po-mówmy więc o różnicach.

Najważniejszą z nich to fakt, że ilość informacji bombardującej zmysły pilota przewyższa wielokrotnie wątki strumyczek, sączący się do mózgu "symulotnika". Podczas lotu jeden rzut oka wystarczy, aby ocenić odległość od ziemi, oczywiście przy odpowiednim doświadczeniu i jeśli warunki na to pozwalają. Na ekranie monitora widzimy tylko jakieś pola w różnych barwach, które na oko mogą być odległe równie dobrze o trzysta, jak i o trzy tysiące metrów. Co prawda wzrost mocy obliczeniowej komputerów domowych pozwolił na urozmaicenie krajobrazu górami, lasami, rzeczkami itp., ale ilość szczegółów, których ludzkie oko potrzebuje do oceny odległości, wciąż jest za mała. Oczywiście w symulatorach profesjonalnych problem ten został już rozwiązany — do grafiki zaprzęga się po prostu odpowiednio potężny (i drogi!) komputer.

Poza tym pole widzenia w symulatorze domowym ograniczone jest do mniej więcej 60 stopni. W porównaniu z przyrodzonym wszystkim kątem widzenia, zawartym w granicach 160

— 200 stopni w poziomie i około 130 w pionie, jest to około dwa i pół raza mniej! Dodajmy do tego, że pilot może w każdej chwili obrócić głowę o kolejne 120 stopni w każdą stronę, zwiększając tak pole widzenia do pełnej sfery, z pominięciem stref zasłoniętych przez kadłub i skrzydła. W symulatorach profesjonalnych używa się na ogół kilku monitorów, którymi użytkownik obstawiany jest dookoła. Ustawia się je pionowo nad albo pod "kabiną pilota", a obraz z nich przekazywany jest za pomocą powiększających lusterek. W symulacjach zabawkowych — szkoda gadać. Owszem, zawsze jest jakiś "widok w prawo", a w nowszych grach można nawet rozglądać się płynnie w granicach wyznaczonych przez krawędzie kokpitu (tzw. kokpit wirtualny). Problem w tym, że obróciwszy głowę w prawo nadal widzimy tylko szafę i kosz na śmieci. Próby odszukania wroga kończą się z reguły całkowitą utratą orientacji. Po prostu czujesz, że patrzysz na wprost, a widzisz coś, co jest np. z prawej. Radikalną zmianą będzie tu dopiero wprowadzenie tzw. hełmów VR (od Virtual Reality), w których obraz pokazywany jest stereoskopowo na dwóch małych monitorkach wewnątrz hełmu, a ruchy głowy wykrywane są przez specjalne czujniki.

Kolejnym źródłem informacji, niedostępnym dla

Kwadratowe kółka

Jak właściwie jest tworzona grafika, obserwowana na ekranach symulatorów? Najprostszy sposób, dziś już nie spotykany, polegał na wykonaniu kilku rastrowych wizerunków obiektów w różnej skali i pokazywaniu jednego z nich w zależności od dystansu i kąta spojrzenia. Ta metoda została wykorzystana np. w grze Fighter Pilot na Spectrum. Jednocześnie w Tomahawk po raz pierwszy wykorzystano grafikę wektorową. Polega ona na tworzeniu obiektu w postaci sieci punktów połączonych liniami w trzech wymiarach. Taki obiekt można dowolnie skalować, obracać i zniekształcać. Dzięki temu obiekty wektorowe do dziś są podstawą wszystkich symulatorów. Aby jednak wyglądały realistycznie, przestrzeń między liniami wypełniona zostaje płaszczyznami — grafika budowana jest z wielokątów. Następny krok to cieniowanie — w zależności od kąta padania światła płaszczyzny mogą być jaśniejsze lub ciemniejsze, co przydaje obiektowi brylowato-

ści. Poza tym, zamiast wypełniać płaszczyznę jednolitym kolorem, można użyć do tego określonego rysunku, tzw. faktury — jest to tzw. texture mapping w przypadku powtarzalnego wzoru bądź bitmapping w przypadku pojedynczego rysunku. W ten sposób można wyposażać powierzchnie skrzydeł lub kadłuba np. w plamisty kamuflaż. Nowoczesne symulatory wykorzystują obie te techniki (wypełnienie płaszczyzny fakturą i cieniowanie) jednocześnie. Najnowsza metoda, używana do tworzenia realistycznej grafiki rastrowej, to tak zwane cieniowanie Gourauda. Polega ono na generowaniu płynnych przejść kolorów pomiędzy punktami na płaszczyźnie. Jednocześnie kanciaste kształty obiektów wektorowych ulegają zniekształceniu. Efekty tej metody są równie porażające, co jej zapotrzebowanie na moc obliczeniową, zwłaszcza, gdy pokolorowany w ten sposób obiekt podda się jeszcze zwykłemu cieniowaniu.

użytkownika domowego komputera, są reakcje błędniaka oraz receptorów nacisku. Mówiąc krótko: pilot czuje każdy wstrząs, podmuch wiatru, przechył na skrzydło, każdy zakręt, wznoszenie czy opadanie. Czuje reakcje samolotu na sterach, zwiększenie ciągu, wypuszczenie klap itp. Użytkownik symulatora jest od tych informacji odcięty. Co prawda wszystkie dane na temat trajektorii lotu można wyczytać sobie z instrumentów pokładowych, ale nie ma mowy o żadnych odruchowych reakcjach. Symulatory profesjonalne jak zwykle są pod tym względem znacznie lepsze. System silowników hydraulicznych, na którym wspiera się ważąca tonę konstrukcja symulatora PZL-22 lryda w Wojskowym Instytucie Medycyny Lotniczej, jest w stanie targnąć nią z przyspieszeniem równym 0.9 ziemskiego! To wystarczy, aby zasymulować dezorientujący wpływ przeciążeń w czasie walki powietrznej. Oczywiście takie systemy podnoszą bardzo zarówno cenę symulatora, jak i koszt eksploatacji.

Tyle na temat różnic w percepcji otoczenia. Czas rzec kilka słów o różnicach w "sprzęcie". Najważniejsza z nich polega na tym, że żaden domowy symulator nie zachowuje się w locie tak jak jego wzorzec. Jest to skutek niedokładności i uproszczeń w modelu lotu. Dla przykładu: żaden znany mi "symulot" nie ma tendencji do pogłębiania przechyłu na skrzydło po wyprostowaniu sterów w zakręcie. W rzeczywistości efekt ten występuje w każdym samolocie, gdyż skrzydło wewnętrzne porusza się po mniejszym łuku niż zewnętrzne, z mniejszą prędkością, i przez to wytwarza mniejszą siłę nośną. Nie wspominajmy już o takich kuriozalnych zjawiskach,

jak zawisanie w powietrzu po osiągnięciu pionową świecą maksymalnego pułapu (Dogfight). Poza tym zasiadłszy za sterami kolejnego symulatora rzadko odczywamy jakieś wyraźne różnice. Lata się tak samo, wszystko jedno czy pilotujemy Hurricana czy F-16. W tym pierwszym nie mamy tylko dopalacza i rakiet na podczerwień, co skutecznie odstrasza wielu miłośników zręcznościówek.

Trzeba dodać, że ostatnio, wraz z pojawieniem się procesora 486, zaczęły powstawać symulatory przestrzegające ściśle praw fizyki. Należy do nich m.in. TFX i Flight Simulator 5. Ten pierwszy wyliczając tor lotu bierze pod uwagę nawet takie czynniki, jak wyważenie, temperaturę i rozłożenie pocisków na podwieszeniach!

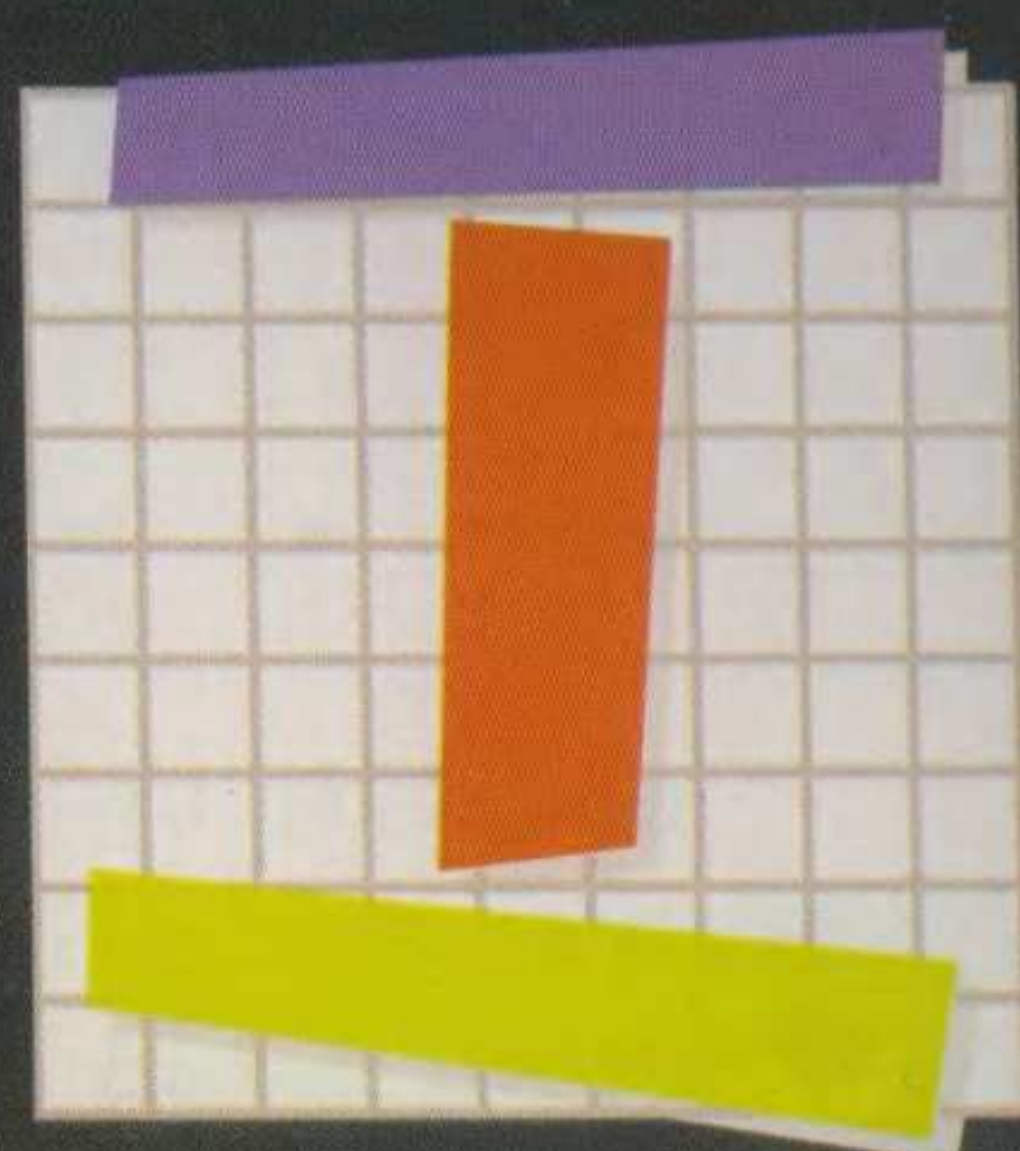
Nie najlepiej wygląda dokładność odtworzenia warunków atmosferycznych. Poza zachmurzeniem, w większości symulatorów panuje idealna pogoda. Nie ma wiatru, deszczu ani mgły. Może po prostu nikt nie chce rozbić cię przy lądowaniu na skutek gwałtownego szkwału, gdy udało mu się cało wyjść z trudnej misji. Do wyjątków należy Flight Simulator, który już w wersji 2.0 oferował trzy warstwy chmur, zamglenie przy ziemi, trzy poziomy wiatrów i turbulencje! Cóż, dumna nazwa zobowiązuje...

Z wyposażeniem kokpitu bywa różnie. Na ogół mamy wszystkie przyrządy, wystarczające do lotów przy dobrej widoczności. Gorzej jest z urządzeniami radionawigacyjnymi, zapewne dlatego, że ich obsługa jest skomplikowana w stopniu wystarczającym do zniechęcenia przeciętnego gracza. Tak więc dzielni piloci, zestrzeliwszy trzy pęczki wrogów, wracają nad lotnisko i siadają "na oko", co w dzisiejszych cza-

sach jest nie do pomyślenia. Ba, są i tacy "lotnicy", którzy nad lotniskiem wciskają klawisz "Auto Landing"! Nie istnieje chyba symulator, który wymagałby od pilota wykazaniem się podstawowymi umiejętnościami: przełot od A do B w określonym czasie, lot w korytarzu powietrznym, lądowania "na punkt" itp.

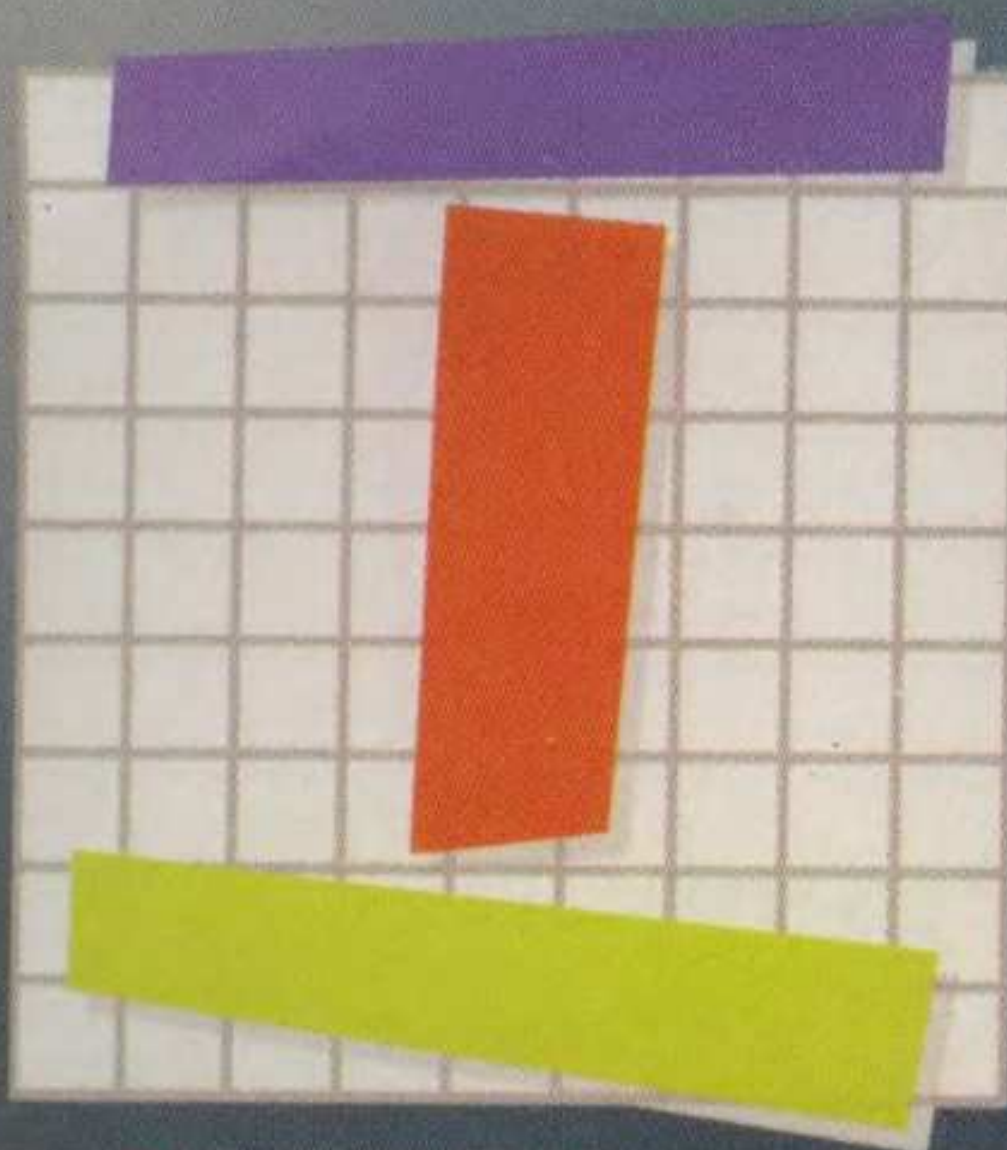
Wygląda na to, że twórcy gier symulacyjnych, chcąc sprzedać jak najwięcej egzemplarzy swojego produktu, niemal cały wysiłek wkladają w poprawianie grafiki i opracowanie atrakcyjnego scenariusza gry. Wierność w odtworzeniu detali sprzętu i zachowania się maszyny w locie jest sprawą drugorzędną. Owszem, zdarzają się wyjątki, a niektóre z nich świetnie się sprzedają (wspomniane Flight Simulator i TFX, a także Tornado i Falcon 3.0), ale zazwyczaj dokładne odtworzenie realiów powoduje, że gra jest za trudna dla przeciętnego użytkownika.

Ostatnia z istotnych różnic między rzeczywistością a wirtualną tkwi w sposobie sterowania. Pilot siedzący w swojej kabinie ma przed sobą kupę rozmaitych przełączników, dźwigni, przycisków, rączek, wajch oraz dynksów, każdy inny, kolorowy i czytelnie opisany, a do tego jeszcze drążek sterowy i orczyk. Nieszczęsny "symulotnik" patrzy tępych wzrokiem w sto ileś niemal jednakowych klawiszy, usił-



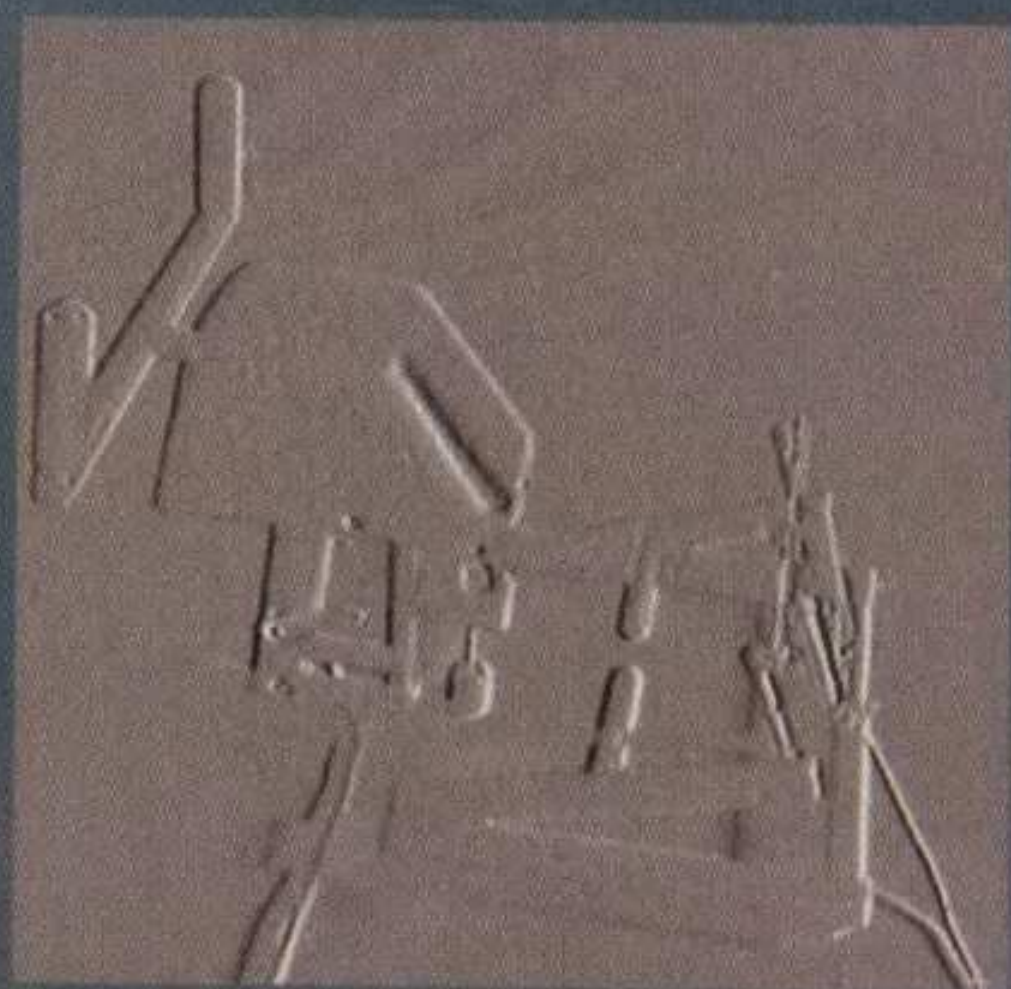
jąc przypomnieć sobie, który to z nich przełącza radar na cele naziemne, a który wystrzeliwuje fotel. To kolejne ograniczenie, na jakie natykają się twórcy i użytkownicy symulatorów. Do sterowania używa się obecnie joysticka proporcjonalnego w połączeniu z klawiaturą. Wykonywanie manewrów, w których konieczne jest precyzyjne i szybkie użycie steru kierunku, staje przez to pod znakiem zapytania. Przy pomocy joysticka można sterować lotkami i sterem wysokości, orczyk jest już niestety na klawiaturze. Jedyne naprawdę skuteczne rozwiązanie stanowi... drążek sterowy i orczyk. Takie urządzenia istnieją, niektóre mają nawet wbudowane rozmaite dźwignie, do wykorzystania np. jako manetka gazu. Niestety, tylko nieliczne symulatory są w stanie wykorzystać w pełni ich możliwości. Do tego cena — około 5 milionów — ogranicza grupę potencjalnych użytkowników do prawdziwych fanatyków "symulatania".





Mamy nadzieję, że ta wyliczanka wad i ograniczeń symulatorów nie zniechęci Was do korzystania z nich. Owszem, ograniczenia istnieją, ale latanie — nawet takie — to jednak wspania-

ła rzecz. Pamiętajmy, że najdroższe programy tego typu kosztują w granicach



2 milionów złotych, podczas gdy za profesjonalny symulator trzeba zapłacić co naj-

mniej 1.5 miliona dolarów! Tyle kosztuje prosty system do trenowania lotów bez widoczności, gdzie pilot widzi tylko pas startowy podczas podejścia do lądowania, horyzont, powierzchnię ziemi i kilka domów w pobliżu lotniska. Symulatory wiernie odtwarzające wszelkie szczegóły na ziemi kosztują znacznie drożej — około 12 milionów. Cieszymy się więc tym, co mamy, patrząc z nadzieją, jak na łeb na szyję spada cena jednego MIPSa, a techniki VR coraz bardziej powszednieją — tak jak czterna-



ście lat temu powszednie zaczęły komputery.

Równej liczby startów i lądowań życzą

Wojciech Setlak,
Maksymilian Wrzesiński

PRZEGLĄD KONSTRUKCJI LOTNICZYCH

W tym rozdziale zawarliśmy kilkanaście krótkich notek o najlepszych — naszym zdaniem — symulatorach ostatnich lat. Oczywiście oprócz nich dałoby się wymienić wiele innych, być może równie dobrych programów, ale gdzieś trzeba się było przecie zatrzymać. Notki ułożone są mniej więcej chronologicznie. Wszystkie (z wyjątkiem Flight Simulator 5) dotyczą samolotów bojowych. Nie załmowali się bombowcami ani helikopterami — tymi pierwszymi ze względu na nędzną jakość, zaś symulatory helikopterów, mimo iż stosunkowo nieliczne, zasługują na osobne omówienie.

F-19 Stealth Fighter Microprose 1990

Pierwszy nowoczesny symulator z grafiką wektorową. O tym, że był naprawdę dobry, niech świadczy fakt, że do dzisiaj ma wielu zwolenników. Zawdzięcza to w dużym stopniu wysokiej grywalności.

Chuck Yeager's Air Combat Electronic Arts 1990

Najlepszy wybór dla tych, którzy chcą tylko zobaczyć kilka walk powietrznych. Wektorowa grafika raczej uboga, szczególnie na ziemi, ale za to płynna. Do dyspozycji kilka samolotów od Mustanga do F-4, tworzenie własnych misji i skondensowane dane techniczne maszyn z II wojny światowej, Korei i Wietnamu. 286 12MHz, Amiga, Atari ST

F-15 Strike Eagle II Microprose 1990

Drugie wydanie symulatora F-15E. Grafika jak w F-19 tej samej firmy. Podobny jest też układ klawiatury. Spora ilość detali na lądzie

Red Baron Dynamix 1991

Popularny symulator walk myśliwskich I Wojny Światowej. Płynnie animowana grafika wektorowa z dużą ilością detali (jak na owe czasy, rzecz jasna). 386 SX33, Amiga (14 MHz+)

Knights of the Sky Microprose 1991



Symulator wielu słynnych myśliwców I Wojny Światowej. Przyjemna, płynna grafika wektorowa. Uproszczony model lotu. Monotonne misje. Absurdalne ilości wrogów. 286 20MHz, Amiga, Atari ST

F-117A Nighthawk Microprose 1991

Następca F-19. Grafikę wektorową przyprawiono o świetnymi punktami i ogólnie ulepszono — słoń-

ce potrafi wschodzić i zachodzić. Pierwsze próby realistycznego udźwiękowania gry. Misje nieco monotonne, zaś dla zwiększenia grywalności uproszczono model lotu. 386 SX33, Amiga

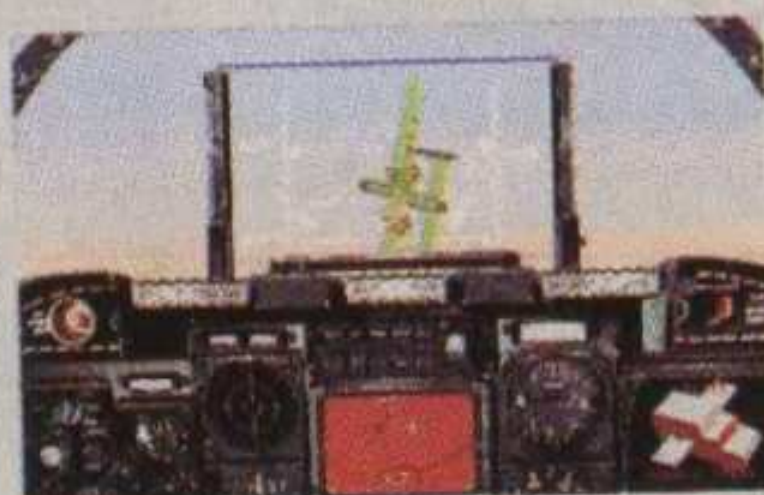


F-16 Falcon 3.0 Sphere/MPS 1991



Symulator myśliwca F-16. Jeden z najgłośniejszych programów tego typu, chwalony za doskonały model lotu — podobnie jak Tornado, wykorzystuje koprocessor do obliczeń. Grafika wektorowa bez bajerów, ale warto spojrzeć na wnętrze kokpitu oświetlone zachodzącym słońcem. Do dziś wielu sądził inne programy względem tego. 386 SX33

A-10 Tank Killer Dynamix 1992



Symulacja bojowego samolotu wsparcia piechoty. Prosta wektorowa grafika ze wskanowanymi wstawkami. Oryginalny pomysł, duże uproszczenia w modelu lotu. 386 SX33

Aces over Europe Dynamix 1993



Walki powietrzne nad Europą z udziałem RAF,

USA i Luftwaffe. Poprawiona wersja Aces over Pacific, z dodanym cieniowaniem i wypełnieniem fakturą, ale tylko samolotów. Na ziemi nadal proste obiekty wektorowe. Niezłe efekty dźwiękowe. Pilotaż raczej trudny. 386 SX33

Mig-29 Spectrum Holobyte 1993



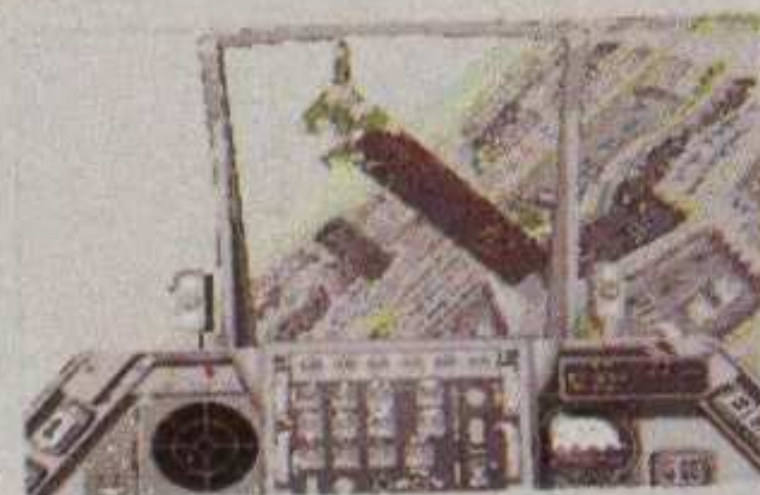
Symulator rosyjskiego myśliwca Mig-29 Fulcrum. Produkt z linii Falcona 3.0 — dobra grafika wektorowa, doskonały realizm symulacji. Ciekawe misje widziane "od drugiej strony". Dość bogaty wybór uzbrojenia. 386 DX40

Tornado Digital Integration 1993



Symulator wielozadaniowego myśliwca Panavia Tornado. Rozbudowany system tworzenia misji. Duża wierność symulacji. Możliwość gry przez modem. Bogata grafika wektorowa. 386 SX33, Amiga, Atari ST

Strike Commander Origin 1993



Symulator F-16. Tego jeszcze nie było. Niezwykła, precyzyjna grafika z cieniowaniem Gourauda. Pierwszy raz tak dokładnie oddano liczne obiekty i miasta. Model lotu, jak i urządzenia w kokpicie nie są wolne od pewnych uproszczeń. Akcja rozwija się wg. ustalonego scenariusza (kolejne misje), ale można też polatać sobie bez zobowiązań. Duży wybór przeciwników. 486 SX33

F-15 Strike Eagle III Microprose 1993

Symulator, zachowujący doskonałą równowagę

między prostotą a realizmem. Drobne zmiany w kokpicie i modelu lotu służą ułatwieniu pilotażu. Doskonała grafika wektorowa z cieniowaniem, bardzo efektowne eksplozje. Microprose postarał się, aby wiernie odtworzyć możliwości maszyny. Nie uронił niczego istotnego. Do tego wszystkiego komputer muzykuje, wydaje "prawdziwe" odgłosy, a nawet gada. 386 SX33



Flight Simulator 5 Microsoft 1993



Najnowsza wersja słynnego cywilnego symulatora, który od lat pozostaje punktem odniesienia dla innych, przynajmniej jeśli chodzi o model lotu i wyposażenie kabiny. W porównaniu z wersją 4.0 z 1989 roku bardzo poprawiono grafikę (płynne cieniowanie, faktury, liczne fragmenty rastrowe) oraz wygląd kokpitu. Jest to jeden z bardzo nielicznych symulatorów, na których można nauczyć się naprawdę czegoś pożytecznego, mianowicie latania bez widoczności (IFR). 386/486 DX50 (zależnie od wybranej jakości grafiki).

TFX Digital Image Design/OCEAN 1994



Symulator trzech futurystycznych myśliwców: lekkiego EFA, ciężkiego F-22 Superstar i "niewidzialnego" F-117A Stealth Fighter. Bardzo ciekawe scenariusze konfliktów. Precyzyjna, płynna grafika wektorowa z cieniowaniem i wypełnieniem fakturą. Duży wybór uzbrojenia. Wysoki poziom realizmu. 386 SX25/486 DX33 (zależnie od modelu lotu).

Pacific Strike Origin 1994

Symulator walk powietrznych nad Pacyfikiem. Niezwykle realistyczna grafika z wypełnianiem fakturą i cieniowaniem Gourauda. Liczne wstawki animowane. Akcja może rozwijać się według ustalonego scenariusza (kolejne misje), jest też tryb Instant Action — pojedyncze misje dowolnego typu. 386 DX40



1942 Microprose 1994



Symulator strategicznych walk powietrznych nad Pacyfikiem. Doskonała grafika wektorowa z cieniowaniem i wypełnieniem fakturą. Ośiem typów samolotów. Realistyczny model lotu. Ogromna liczba misji w ośmiu rodzajach. Tworzenie własnych misji. Prosta, ale udana część strategiczna. 386 DX40

F-14 FLEET DEFENDER Microprose 1994



Symulator myśliwca F-14. Zbierane latami doświadczenia zaowocowały. Sytuacja podobna jak w relacji między F-19 i F-15 II. Tu zachodzi podobieństwo do F-15 III. Grafika na jeszcze wyższym poziomie — samoloty w locie wyglądają już niemal "jak żywe". Poza tym doskonałe efekty dźwiękowe i synteza mowy. 486 SX33

ŚWIATOWY BESTSELLER – TERAZ W POLSCE

To prawdziwa przygoda
w innym, tajemniczym świecie.
To gra na żywo, gdzie przeżywasz
prawdziwe emocje.
To GRA FABULARNA!

MAGIA I MIECZ

to **JEDYNY W POLSCE** ilustrowany magazyn
w całości poświęcony grom fabularnym.
To przewodnik po innym wymiarze – po światach,
które rzeczywiście istnieją i które TY także możesz
odwiedzić – jeśli tylko zechcesz. Poznaj nowy
rodzaj gier, w których ograniczyć Cię może tylko
wyobraźnia. Czy będzie to świat czarów i zakutych
w stal pancerza rycerzy, czy świat laserów, telepatii
i gwiazdnych wojen – zależy tylko od Ciebie.
Kup **MAGIĘ I MIECZ**. Posmakuj czegoś nowego.

WARHAMMER

to właśnie **GRA FABULARNA**.

Na zachodzie zdobyła sobie całe rzesze
zwolenników, teraz ma szansę podbić serca
i polskich fanów fantasy.

Gruby podręcznik zawierający 386 stron
skondensowanych informacji zapewnia
wszystko, co potrzebne jest do gry. Ponad 100
różnych profesji, od minstrela po zabójcę
trolli; ponad 130 przeróżnych umiejętności;
ponad 100 gatunków najbardziej
przeróżających istot i niezwykle barwny opis
Starego Świata!

Pierwsza, pełna gra fabularna
PO POLSKU!

Nie zwlekaj dłużej, podejmij wyzwanie świata,
który tylko TY możesz ocalić przed mrocznymi
siłami Chaosu. Wykreuj swojego bohatera,
a potem po prostu stań się nim.

WARHAMMER jest właśnie po to,
aby Ci w tym pomóc.

WARHAMMER to przygoda,
której nie zapomnisz do końca życia.



GAMES
WORKSHOP



konkurs hagiograficzny

Chętnie jest przez siebie i Marię Ciesioń. Właśnie dzięki jej pomocy udało się zdobyć na podróż do Amsterdamu - pierwszy etap naszej wielkiej swasty Ciesioń. Dzięki pomocy Marii udało się zdobyć na podróż do Amsterdamu - pierwszy etap naszej wielkiej swasty Ciesioń. Dzięki pomocy Marii udało się zdobyć na podróż do Amsterdamu - pierwszy etap naszej wielkiej swasty Ciesioń.

Wojciechowski, Dariusz / Wytyczne / 12

Dworzec kolei żelaznej
gdzie św. Czesław wpadł
pod pociąg seksualny.

Most na którym
Anna Magdalena
spotykała
św. Czesława

grota, gdzie św. Czesław
zabił smoka

Łuk Triumfalny
pod którym św.
Czesław pocalował
Anne Magdalenę

siedziba czarnoksiężnika Arkadego
miejsce wszelkiej rozpusty

Uniwersytet chiński
tu św. Czesław studiował
ciesiołke

Chata ubogiej /
Grzymisław Przeciąg
nianki św. Czesława

katedra ormiańska —
gdzie ochrzczono św. Czesława.

Dom rodzinny św. Czesława
jego ojczym Patryk Ochara
był rybakiem

Szkola im. Alicji Jęchowicz
gdzie św. Czesław pobierał
naukę hańców artystycznych

Szubienica miejska
tu Arkady powiesił św. Czesława

złożona przez św. Czesława
w rozpuszczalności.

cerkiew św. Izażasa,
gdzie pop Atanazy
nie ochrzcił św. Czesława

tramwaj elektryczny

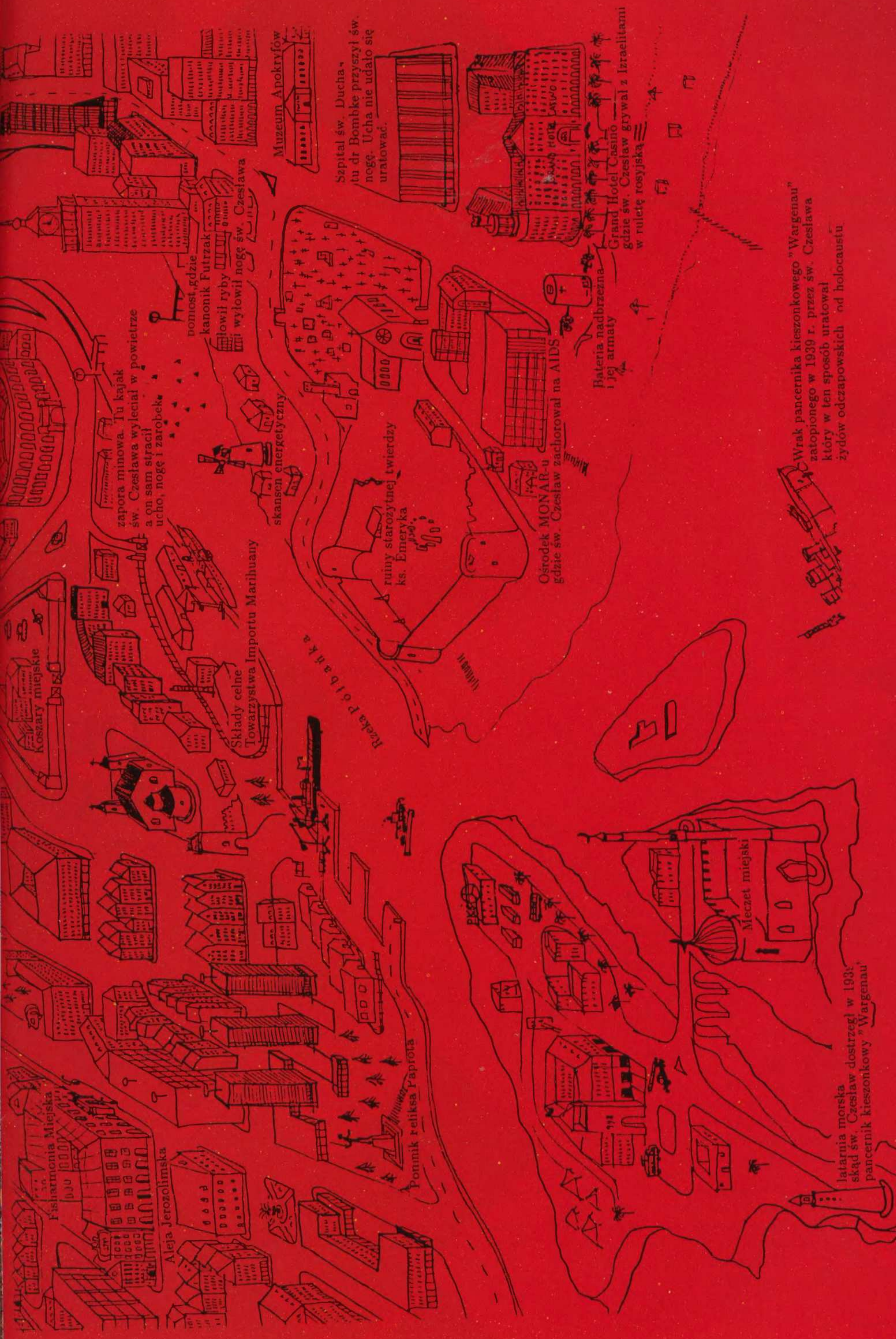
Fabryk

1990

10

1

一



Wrak pancernika kieszonkowego "Wargenau" zatopionego w 1939 r. przez sw. Czeslaw który w ten sposób uratowal zydów odczapowskich od holocaustu

latarnia morska
skład sw. Czeslaw dostrzegł w 1938
pancernik kieszonkowy "Wargenau"

KONFERENCJA DR. DESTROYERA

[illegible]

ODD NOG

w towarzystwie nieznanym policjantów zawieźli mnie do sądu federalnego, gdzie — w obecności sędziego, przysięgłych, prokuratora, adwokata i mojej — odczytane zostało zaświadczenie psychologów kryminalnych, stwierdzające jednogłośnie

AJ
E!

Obaj, lord i nastający na jego mienie lub życie przestępca, wdali się w gwałtowną dyskusję — "Pan zawsze ma szansę!" — przekonywał lord — "przecież mógłby pan udoskonalić hamulce kolejowe, wynalezione przez pańskiego stryja!" "Nie znam się na tym" — odparł lord Westinghouse — "Mysliłem, że cała rodzina zycia będzie ataki Westinghouse — udoskonalała use'ów do końca życia będzie używać tylko pneumatycznej?" "Nie od pana wyciągał pieniędzy na zadne rewolwery! Sam kupił lepszy niż ten pana — niech pan sobie kupi lepszy! Niech pan sobie zebrał pieniądze na wyjazd do gwine! Niech pan sobie zebrał pieniądze na wyjazd do gwine! Niech pan sobie zebrał pieniądze na wyjazd do gwine!"

pan swoje gwine w buty wsadzili! — to rzekłszy wzburzony bandyta zniknął szlochając w bramie, zanim lord zdążył wykonać jakikolwiek ruch. Na ulicy było pusto, a wiatr jak dawniej tańczył upiorny totentanz z płomykami latarni. Jeszcze tego samego wieczora lord postanowił spytać, co o całym problemie sądzi jego wierny hinduski sługa, co o Nawas. Wezwał go wieczorem — "Siuchaj!" — powiedział — "co jeszcze raz dziękuję za listy, szczególnie dla mnie wiersza, który zostanie opublikowany (wiersz nie autor) niebawem."

Origin: Ratunku!!!
Polucja!!!

moją poczytalność (co za bzdura) i odpowiedzialność za popełnione zbrodnie. Potem, po krótkiej debacie sądowej, odczytano wyrok skazujący mnie na powieszenie bez zawieszania. Od tego dnia zmieniłem locum. Przydzielono mi mocno podgniłe pomieszczenie, na którego drzwiach widniało ostrzeżenie — "Cela śmierdzi", czy coś takiego. Egzekucję odraczano kilkakrotnie, co wzbudziło moje zrozumiałe zdziwienie. Nie uznałem jednak za stosowne dopominać się o swoje. Tak więc dni mijały, a nie pojawiał się nikt chętny do odebrania mi życia. Wreszcie, po kilku długich tygodniach oczekiwania, ktoś sobie o mnie przypomniał. Dr Agatha Webb, podczas swej kilkuminutowej wizyty, poinformowała mnie, że na mocy dokumentów z Waszyngtonu kara śmierci została mi zamieniona na uczestnictwo w eksperymencie naukowym, realizowanym pod patrona-

tem mojej rozmówczynie. "No nieźle — pomyślałem — ciekawość to musi być eksperyment, jeśli uczestnictwo w nim proponuje się w pierwszej kolejności oczekującym na karę śmierci w więzieniu federalnym". Nie dzieląc się jednak z panią doktor swoimi obawami, spróbowałem dowiedzieć się czegoś więcej. Najwidoczniej jednakże pani Webb nie czuła obowiązku tłumaczyć mi się z czegośkolwiek i rzekła: "Nie bądź za ciekawy, dziś po południu przyjedzie po ciebie samochód — to wszystko co potrzebujesz wiedzieć". Co za suka, eksperymentować na mojej szacownej osobie jej się zachciało! Ale, ale, w zasadzie to chyba, póki co nie ma powodów do narzekania, nie może przecież spotkać mnie nic gorszego niż kara śmierci, może natomiast spotkać mnie coś znacznie

lepszego, jak np. możliwość wykonania klasycznej escape, Flucht, czy też evasion — dalej zwanej ucieczką.

Niestety, moje nadzieje na ucieczkę rozwiały się z chwilą, gdy po mnie przyjechali. Czy ktoś oglądał "Milczenie owiec"? Dla tych, którzy nie oglądali dwa słowa wyjaśnienia. Otóż centralną postacią filmu jest przebywający od ośmiu lat w więzieniu Hannibal Kanibal czyli dr Lecter. Ponieważ jest on osobą niezwykle niebezpieczną, zachowywane są wobec niego maksymalne środki ostrożności i tak np. podczas transportu przywiązuje się Lectera do wózka podobnego do tego, jakim przysłówiowy Mietek przewozi meble w magazynie sklepowym. Jakby tego było mało, na twarz Hannibal Kannibal otrzymuje maskę hokejową, aby uchronić konwojentów od zębów, które niejedną już ludzką wątrobę i niejedno człowiecze serce trzymały w swoich objęciach. Najwidoczniej ci, którzy po mnie przyjechali, oglądali "Milczenie owiec" dość uważnie i potraktowali je jako "Poradnik konwojenta". W efekcie punktualnie o 16.00 na korytarzu dało się słyszeć kroki, drzwi celi otwarto na oścież i do mojego apartamentu wtargnęło bez zaproszenia trzech facetów.

Pierwszy trzymał w ręku gotową do strzału spluwę, drugi maskę hokejową, a trzeci pchał przed sobą wózek do mebli. W myślach nazwałem ich kolejno: J.J. Rambo, Phantomoftheopera i Mietek. Wózek podjechał do mnie od tyłu i P.oftheO. pomógł mi się na nim wygodnie ustawić. Następnie, wspólnie z Mietkiem, przytwierdzili do pojazdu każdą część mego szlachetnego ciała, unieruchamiając mnie w stu procentach. Ceremonii dopełniło rytualne, choć niezbyt delikatne nałożenie mi na twarz maski hokejowej. "Gotowel!" — zameldował P.oftheO., ruszając jednocześnie ku wyjściu. J.J. ze swoim karabinem zniknął mi z widoku. Domyśliłem się, że zamyka pochód. Przemaszerowawszy (tzn. przejechawszy) przez labirynt korytarzy, ujrzałem wreszcie światło dzienne. Oszczędzę tu już sobie opisu podróży, którą zakończyłem zabezpieczony pasami w izolatce Szpitala Jakiegoś tam.

Jeszcze tego samego dnia odwiedziła mnie doktor Webb. — "No — pomyślałem — wreszcie się czegoś dowiem". — "Jestem ci winna parę słów wyjaśnień" — zaczęła — "w tym szpitalu przeprowadzamy, jako pierwsi na świecie, próby przeszczepów całych części ciała jak ręce czy nogi". — "I co, wszczepicie mi dodatkową parę rąk?" — zapytałem naiwnie. "Niezupełnie" — sucho odparła pani doktor — "chętnych do przeszczepienia nowych rąk lub nóg na miejsce np. ochromiałych, mogłabym zbierać garściami z ulicy; potrzebny jest mi natomiast dawca (gulp!), którego mogłam szukać albo w celi śmierci, albo na dożywotnich wyrokach; masz pecha, na dożywotniemu znalazłam tylko dwóch terrorystów odsiadujących próbę zamachu na Theodora Roosevelta, a ponieważ na wyrok śmierci nie oczekuje obecnie nikt oprócz ciebie... gratuluje, jesteś potencjalnym dawcą części ciała." Wszystkie zainteresowanych dalszym ciągiem tej historii odsyłam do wypożyczalni wideo po film "Body parts". Dystrybucja ITI.

All Over

To był cios, nie?

List pierwszy:

Wy (...), (...), (...), (...) mnie bierz! Przypominam wam, (...), że w numerze 5/94 GAMBLER-a odgadłem tips do nie istniejącej gry i zostałem wylosowany. Minęło półtora miesiąca, a gry ani słyhu, ani widu.

List drugi:

Sorry za poprzedni list! Pisząc go miałem wysokie ciśnienie, wymioty i gorączkę, tak więc to nie byłem prawdziwy "ja". Gra doszła, cała "chodzi" na mojej Amisi, szkoda tylko, że instrukcja jest po angielsku. Trochę nie wiem, o co w niej chodzi...

Angus Hardock, Tychy

Przepowiednie? Armageddon?

Jak zobaczyłem opis Penheliion, to mnie krew zalała, gdyż dwa dni przed zakupem Gamblera, skasowałem tę grę, bo mnie szlag trafił od ilości guziczków. A to taka extra gierka. Więc mam propozycję — może byście pisali mniej więcej, co będzie w następnym numerze.

Emil Bronikowski, Łódź

Niestety, nikt nie wie, co nam strzeli do głowy i na co się zamachniemy w przyszłym miesiącu. Zachodni producenci gier, obdarzają nas nimi na ogół niespodziewanie i bez uprzedzenia, więc jakiegokolwiek spekulacje są niemożliwe. Jednakowoż, pewnym miernikiem naszych zamierzeń opisowych są newsy i recenzje.

SAVEGAME'Y? Nie jestem rolnikiem...

Właśnie skończyłem wszystkie plansze Dooma (100%), a Syndicate jakoś mi nie wchodzi, więc pomyślałem, że napiszę do Was list. (...) Co z rubryką o savegame'ach? Czy w piśmie elektronicznych szulerów nie powinien to być jeden z głównych tematów? (...) Mam 386SX-25 (chlip), 80 MB twardego (buuu...), VGA-mono (HAHAHA) i 4MB RAM (no to jest OK). Out of memory...

Paweł Grzegorzewski, Katowice

Po pierwsze primo. Facet, jak ty mozesz Dymić w Dooma na monochromie? Nasza rada: zamień dysk na starego MFM 20 MB (500 tys. zł) — Doom akurat wejdzie — i kup kolorowy monitor. Po drugie primo, co do savegame'ów.

Owszem, owszem, kleine gute idee, ale szpencjalistów brak. Ale dobra wieść już jest. Faktycznie, pracujemy nad tym. Zastanawiamy się nad ogólnym, bezpretensjonalnym wyglądem takowej rubryki, a McSon zbiera Disk-Edit-Team. Być może DETh wkrótce ruszy.

Bar pod Młodym Literatem

Chciałbym napisać do Was kilka opisów. Chętnie bym z Wami korespondował, ale nie wiem, jak powinien wyglądać opis (recenzja) dla Was. Czy przysłać je wydrukowane, czy lepiej na dysku? Czy screeny robicie sami, czy mam to zrobić ja [(i jak?)](format/jakim programem)]? (...) Interesuje mnie również, jak szczegółowy ma być

Czacha dymi!!!

Jak McSon znosi te upały? Grzeje mu w czachę? Ale to nie! On i tak ma już nagrzone.

Piotr Kudela, Wrocław

Ha, ha! Boli, co? To za te (...) w Pańskim liście, Mr. Hardock! Przemroziny z drugiego listu przyjmujemy, za komplementy dziękujemy, krytykę do serca bierzemy. A tak poza tym, to prosimy przecież uprzejmie, żeby podawać, jaki typ komputera Ewentualny Szanowny Zdobycwca Nagrody TeTe raczy posiadać. Wiemy, że jest to na pewno najlepszy komputer na świecie, ale nie wiemy, który z nich... A co by było, gdyby dumny posiadacz na przykład Amisi 2000 Turbodiesel otrzymał wspaniałą grę "Stefek Ogrodnik" na Meritum? Co do opóźnienia — myślicie, że gry rosną na każdym drzewie? Gry rosną tylko na krzyżówce gruszki z wierzbą, i nie macie pojęcia, ile się trzeba naszarpać, żeby taki rzadki owoc wyrwać. Ale szarpiemy do skutku.

Numery Archiwalne

Tradycyjnie Czytelnikom zainteresowanym numerami archiwalnymi Gamblera umożliwiamy ich zakup.

W tabelce podane są numery dostępne jeszcze w sprzedaży (niestety, nakłady numerów 0/93 i 1/94 już wyczerpane). Wystarczy zaznaczyć na kuponie wybrany numer Gamblera (lub numery) oraz wpisać czytelnik swój adres, wyciąć kupon i wraz z kopią dowodu wpłaty na konto:

LUPUS sp. z o.o.

PKO BP IX O/Warszawa

1599-318121-136

przesłać do redakcji. Cena każdego egzemplarza wynosi 20 tys. zł.

2/94 ☐ 5/94 ☐

3/94 ☐ 6/94 ☐

4/94 ☐

Imię i nazwisko lub nazwa firmy

Adres

Data

Odpowiedź na Twoje pytanie będzie może nieco enigmatyczna, ale nie czas i miejsce mieszać o tym tu i teraz. W numerze 2/94 zamieściliśmy Wytyczne Gamera v1.1 Lite by Wojciech Setlak i są one obowiązującym standardem oddawania tekstów do naszego pisma. Chętnym postaramy się przybliżyć wersję v1.11 już wkrótce.

Hej Mioty! Do Roboty!

Tak wygląda, jakby nic Wam się nie chciało robić, a teksty piszecie na dwa dni przed ostatecznym terminem składu.

**Bartek Grajewski,
Wrocław**

Powiem więcej — to nie tylko tak wygląda, tak jest! Prawda jest bezlitosna: nie chce nam się aż przez 26,4% dni w miesiącu, mianowicie soboty i — zwłaszcza! — niedziele; za jakość pracy w niedzielę pastor poświęcił mnie w zeszłym tygodniu swoim gumowym pastorałem z uranowym rdzeniem. A niektóre teksty oddajemy nawet PO ostatecznym terminie składu. Dotyczy to zwłaszcza działu nowości, które fatalnie znoszą przetrzymywanie na twardzieli. Po prostu zaczynają myszą zajeżdzać.

Niewidzialny most

Wielu czytelników pisało do nas, że choć w bridge'a to i owszem chętnie, ale nie z O'Marem Szeryfem; bo drania za cholerę nie widać. Nie będziemy odwracać kota ogonem, ani wie-

loryba tryskawką, bo i bez tego widać, że się drukarze trochę w Siódmym Gamblerze pośliznęli (str. 28 i 29). Przepraszamy serdecznie, to się jeszcze powtórzy.

Klub Maniaków...

Wbrew pozorom nie będzie tu gadki o naszej redakcji (choć tytuł to sugeruje), ani o orgiastyczno-ekshibicjonistycznych libacjach w norze De Stroyera. Przynudzę deko o temacie, który często poruszacie w swoich listach — a jest nim potrzeba stworzenia licznych Klubów dla Maniaków Gier. Określonych gier. Takich, jak Klub Frontiera. To wszystko bardzo piękne, ale popatrzcie na to z naszej strony. Redakcja liczy tylko kilka osób, a wartych "sklubowania" gier jest co najmniej setka. Gdzie znaleźć na to wszystko czas i gdzie zmieścić tyle klubów? Na razie pracujemy nad K.M.Cywilizacji.

Podziękowania

Jedyną rzeczą, która tego lata przybliżyła Polskę do Ameryki, były kalifornijskie upały. Krążą pogłoski, że Nasz Wódz zamówił ciepłoką Na Górze, żeby Wódz Billy czuł się jak u siebie w domu. Wizyta Billy'ego spowodowała krótkotrwałe, acz po amerykańsku solidne korki na ulicach Warszawy, jednak upały pozostały. Dziękujemy więc wszystkim czytelnikom, którzy mimo 40 w cieniu ułatwiali nam tworzenie Gamera listami pochwalnymi, epitafiami, paszkwiliami, groźbami i paczkami żywnościowymi z kaszanką i pasztetem [paszczanką i kastetem — przyp. ZGRED]. Zanosimy modły w Waszej intencji. Bóg z Wami!

Papa Corleone

Ciepło McSonovi sprzyja. Jego rehabilitacja przebiega pomyślnie. Odgryzł mi już co prawda trzecią protezę, jednak jego procesy mózgowie zaczęły wykazywać pewne ożywienie. Po wczorajszej terapii filmowej,

którą zaaplikowaliśmy mu w jednym z warszawskich kin, zaczął wykonywać dziwnie sztywne ruchy, brzęczeć, skrzypieć i powtarzać w kółko: "U R martvy. U R martvy". Dawali powtórkę ze Szwarcenegera...

ZAWISZA MARNY

IBM

gra platformowo-
-przygodowa
Kolejna zbrodnia
w Twoim zamku —
tym razem
będziesz
bezwzględny.
Morderca musi
zostać ujęty.



IBM

AMIGA



ARNII II

"strzelanina"

Jak przystało na
komandosa, nie
boisz się niczego.
Czeka Cię wieczna
chwała lub śmierć.

DISCER

AMIGA

platformówka
Ludzie to nie mają
poczucia humoru.
Ciągłe bawią się
w zamykanie
pozaziemców
w koszmarnych
labiryntach.



AMIGA

CYBER KICK

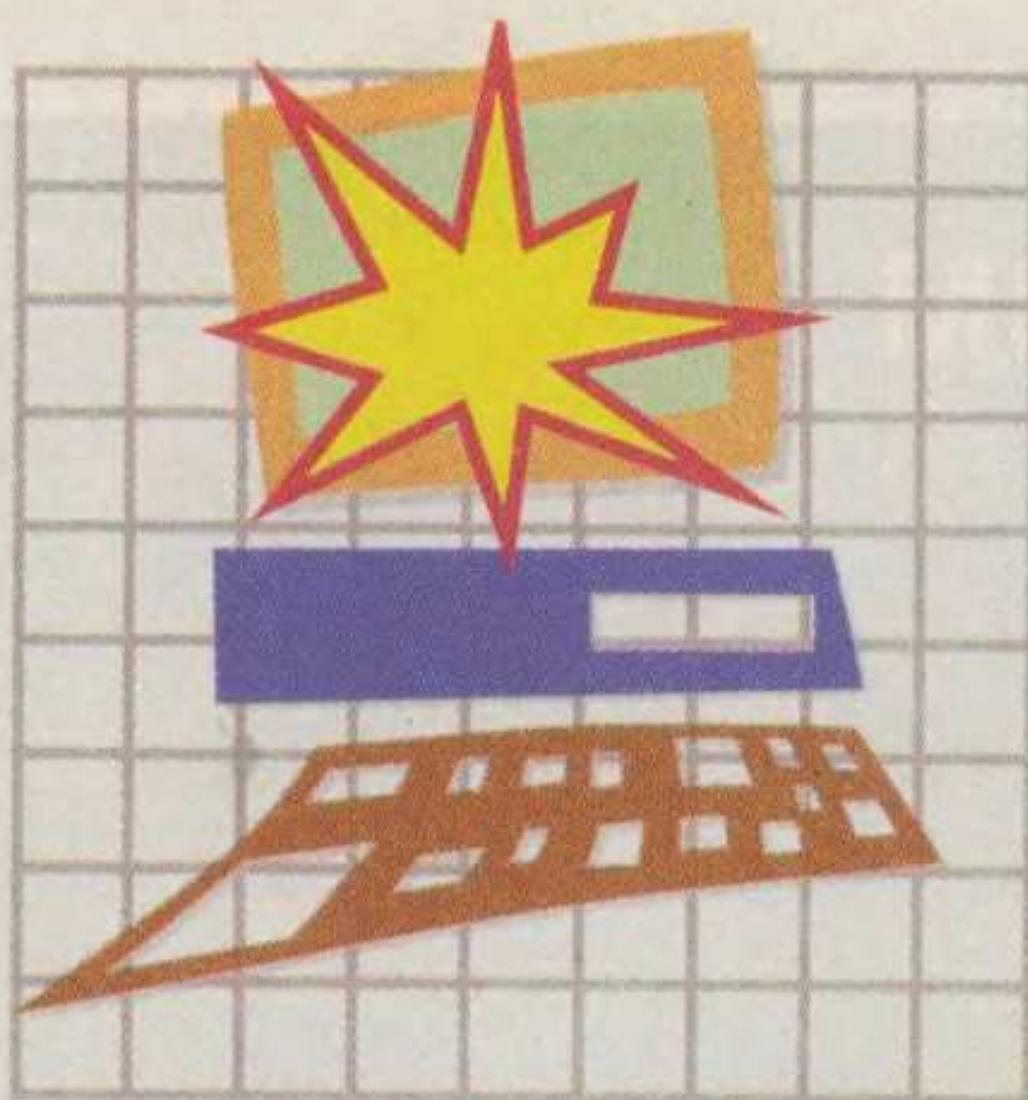
platformówka
Zostałeś stworzony
jako uniwersalny
robot badawczy.
Niestety zapom-
niano wyposażyć
Cię w jakąkolwiek
broń. Na szczęście
masz całkiem
sprawne tytanowe
ręce i nogi



Te i wiele innych gier możesz kupić wysyłkowo u nas lub w każdym dobrym sklepie komputerowym.

L. K. AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

Pełny spis oferowanych przez nas gier można uzyskać przysyłając opłaconą kopertę zwrotną z dopiskiem LUPUS. Informacje na temat cen oraz składanie zamówień:
tel. (017) 627471 wew. 274, 275



brzmień, zmapowanych według standardu General MIDI, także z możliwością emulacji standardu Roland MT-32, oraz 64 kB DRAM dla przyspieszenia dokonywania operacji. Karta umożliwia nagrywanie dźwięku w rozdzielczości szesnastobitowej z maksymalną częstotliwością próbkowania 44,1 kHz. Spróbkowany dźwięk może być odtwarzany w czterech niezależnych kanałach, z możliwością zmiksowania z wyj-

terfejs CD-ROM Sony CDU-31A.

Aby w pełni wykorzystać możliwości karty, a szczególnie te związane z nagrywaniem dźwięku wprost na dysk twardej, należy posiadać komputer z procesorem co najmniej 486SX 25 MHz, 8 lub 16 MB RAM, dysk twardej 200 MB z czasem dostępu poniżej 17 ms i zewnętrzny wzmacniacz o jakości hi-fi. Digital Composer jest w pełni zgodny ze standardem Sound Blaster,

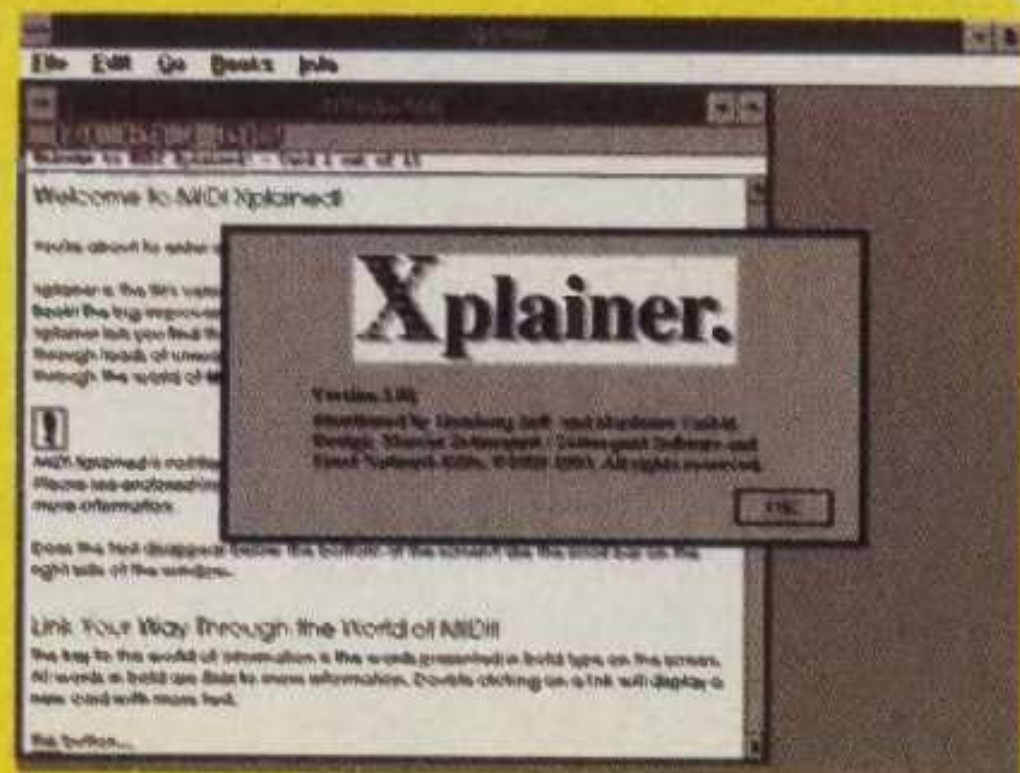
szanie spróbkowanego dźwięku gitary z podkładem z syntezyatora MIDI za pośrednictwem sekwencera. Ten ostatni program jest bodajże ewenementem, bowiem jak dotąd nie przypominam sobie karty dźwiękowej do PC — mającej podobne możliwości.

Z tego krótkiego opisu być może nie wynika nic specjalnie interesującego, ale wydaje się, że nowa karta Steinberga może

CYFROWY KOMPOZYTOR

Taką nazwę nosi nowa karta dźwiękowa do komputerów PC, opracowana przez — znaną jak dotąd głównie na rynku oprogramowania muzycznego — niemiecką firmę Steinberg. Karta Digital Composer stanowi ciekawą propozycję dla każdej osoby zainteresowanej tworzeniem profesjonalnie brzmiącej muzyki na PC; może być także używana jako rozszerzenie multimedialne.

Digital Composer wyposażony jest w oparty na procesorze Motorola 68EC000 syntezyator cyfrowy, wykorzystujący przy generowaniu dźwięku technologię OTTO firmy Ensoniq. Na karcie zainstalowano 1 MB ROM, zawierający 2 MB skompresowanych, szesnastobitowych próbek



ściem syntezyatora, lub sygnałem podawanym bezpośrednio na jedno z wejść (CD, linia, mikrofon).

Karta Steinberga posiada interfejs MIDI w pełni zgodny ze standardem Roland MPU-401, wyposażony w jedno wejście, dwa wyjścia (jedno używane wyłącznie przez wbudowany syntezyator) i MIDI Thru. Dodatkowo na karcie znajduje się in-

terfejs CD-ROM Sony CDU-31A. Aby w pełni wykorzystać możliwości karty, a szczególnie te związane z nagrywaniem dźwięku wprost na dysk twardej, należy posiadać komputer z procesorem co najmniej 486SX 25 MHz, 8 lub 16 MB RAM, dysk twardej 200 MB z czasem dostępu poniżej 17 ms i zewnętrzny wzmacniacz o jakości hi-fi. Digital Composer jest w pełni zgodny ze standardem Sound Blaster,

Ad Lib, MPU-401, MT32, General MIDI i MIDI w trybie UART MC6850. Kartę dość bogato wyposażono w oprogramowanie. Oprócz niezbędnych sterowników i programów narzędziowych, takich jak odtwarzacz do plików MIDI, WAV i innych — Audio Station oraz program do nagrywania plików WAV — WinDAT, do kompletu oprogramowania należy m.in. Music Station, czyli połączenie sekwencera z aranżerem (oparty na najbardziej znanym produkcie Steinberga — Cubase'ie), bardzo ciekawy program MIDI Xplained, który jest elektroniczną "książką", zawierającą zbiór informacji na temat MIDI oraz specjalny Wave Player, umożliwiający np. mie-

stanowić ciekawą ofertę dla muzyków amatorów i w ogóle osób zainteresowanych tworzeniem muzyki z wykorzystaniem komputera. Oferowane przez nią możliwości, co istotne, są całkiem interesujące jeśli się zważy, że karta wraz z oprogramowaniem kosztuje 895 DM (ok. 13 mln). Nie jest to suma mała, lecz w stosunku do innych zestawów klasy profesjonalnej — śmiesznie niska.

Jacek Grabowski

Digital Composer
Steinberg
Importer: ProMusica,
05-092 Łomianki Dąbrowa,
ul. Graniczna 17,
tel. (4822) 51 31 46

JESZCZE O AWE32

1. Co to jest SB AWE32 i z jakimi kartami jest zgodna?

Sound Blaster AWE32 jest to typowa karta SB 16 MultiCD (wyposażona w trzy złącza do napędów CD-ROM), wzbogacona przez dodanie układu syntezyatora cyfrowego E-mu 8000. Karta w pełni odpowiada standardowi Sound Blaster Pro i 16. Dzięki E-mu 8000 natomiast, możliwości odtwarzania dźwięku są większe niż w zwyczajnych Sound Blasterach. Układ ten pełni bowiem rolę syntezyatora General MIDI z możliwością emulacji standardów Roland GS (General Standard) i Roland Multi Timbral

Po ukazaniu się w numerze 7/94 mojego artykułu "Karty do grania" nadeszło do redakcji kilka listów z pytaniami o kartę Sound Blaster AWE32. O kartę tę pytacie także w bezpośrednich rozmowach telefonicznych. Chcąc wyjaśnić wszystkie wątpliwości i niejasności, wybrałem kilka najczęściej powtarzających się pytań i postanowiłem opublikować odpowiedzi na nie na łamach Gamblera. Oto i one.

32 (MT 32). Syntezyator posiada 1 MB próbek dźwięku w pamięci stałej i 512 kB DRAM, z możliwością rozszerzenia do 28 MB.

2. Co to jest SoundFont i jaka jest rola rozszerzenia pamięci RAM zainstalowanej na karcie?

Technologia SoundFont umożliwia dostęp do większej liczby brzmień i różnorodnych efektów dźwiękowych, które mogą być następnie przetwo-

rzona i wykorzystane w utworach muzycznych bądź dowolnych eksperymentach dźwiękowych opracowanych z pomocą syntezyatora E-mu 8000 zainstalowanego na karcie AWE32. Biblioteki ("banki") brzmień i efektów SoundFont są już dostępne na CD-ROM-ach; obejmują one m.in. brzmienia klasycznych instrumentów akustycznych oraz elektronicznych (dostępne są np. brzmienia znanych instrumentów E-mu serii Proteus). Oczywiście próbki te, w celu wykorzystania, ładowane są do zewnętrznej pamięci DRAM zainstalowanej na karcie, więc od ilości tej pamięci zależy możliwość ich wykorzystania, a także jakość dźwięku. Trzeba jednak zaznaczyć, że SoundFont dedykowana jest — przynajmniej na razie — osobom pragnącym poważniej zająć się muzyką elektroniczną; nie sądzę, żeby szybko pojawiły się na rynku np. gry korzystające na tyle intensywnie z możliwości brzmieniowych, jakie przed chętnymi otwiera SoundFont,

żeby było konieczne rozszerzanie pamięci DRAM ponad fabryczne 512 kB.

3. Jakie gry "chodzą" z AWE32?

Jeśli chodzi o muzykę, to praktycznie wszystkie — obsługujące standard Sound Blaster, MT32, lub General MIDI. Podobnie, jeśli chodzi o próbki mowy lub innych dźwięków: ponieważ AWE32 w pełni odpowiada standardowi Sound Blaster 16, to będą z nią prawidłowo współpracować wszystkie gry rozpoznające bądź "szesnastkę", bądź Sound Blaster Pro.

4. Kto rozprowadza na terenie Polski karty AWE32?

Dystrybutorem produktów Creative Labs. na terenie Polski zajmuje się firma Stratus, 61-611 Poznań, ul. Naramowicka 172, tel. (061) 20 92 84, (061) 22 78 61, fax (061) 20 92 78. Karty te można nabyć w różnych sklepach komputerowych na terenie całego kraju.

Jacek Grabowski

FUNCITY TYCOON

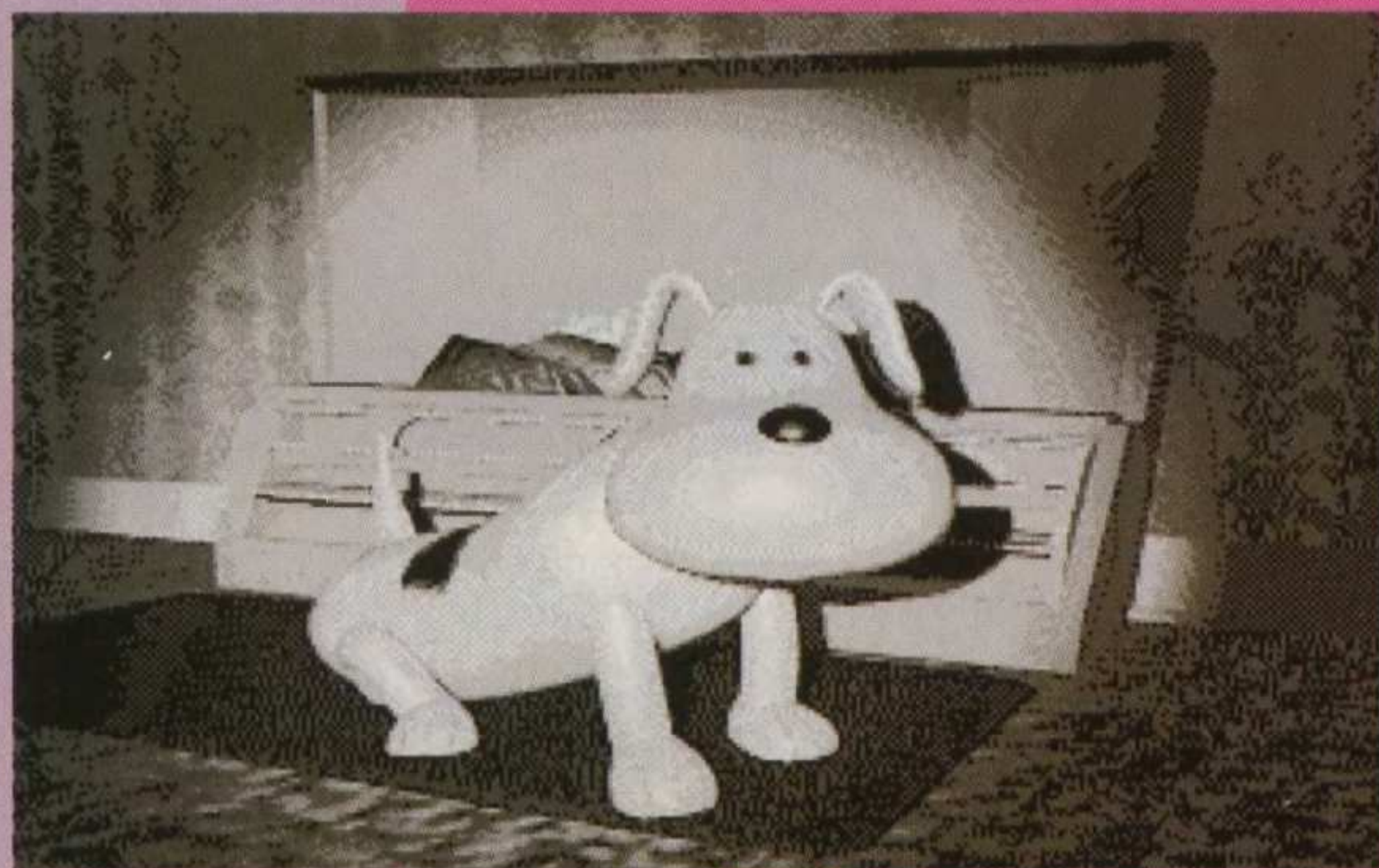
Rynek producentów gier komputerowych, choć rozwija się prężnie, ostatnio objawia znamiona jakby przemęczenia. Przejawia się to nie tyle w braku nowego oprogramowania, co w niewielkiej liczbie zupełnie nowych pomysłów. Zdarzają się, owszem, sporadyczne przypadki, że na sklepowe półki trafia produkt o niesamowitej grywalności, wstrząsającym nowatorskim pomysłem i zapierającym dech w piersiach wykonaniem. Fakt ten ma jednak miej-

produkt", ale... widać w nim jednak sporo powiązań z licznymi poprzednikami. Stąd wziął się tytuł niniejszej powiatki, łączący tę grę z SimCity i Railroad Tycoon — a na upartego, jeszcze z kilkoma innymi, jak Dune II i Master of Orion.

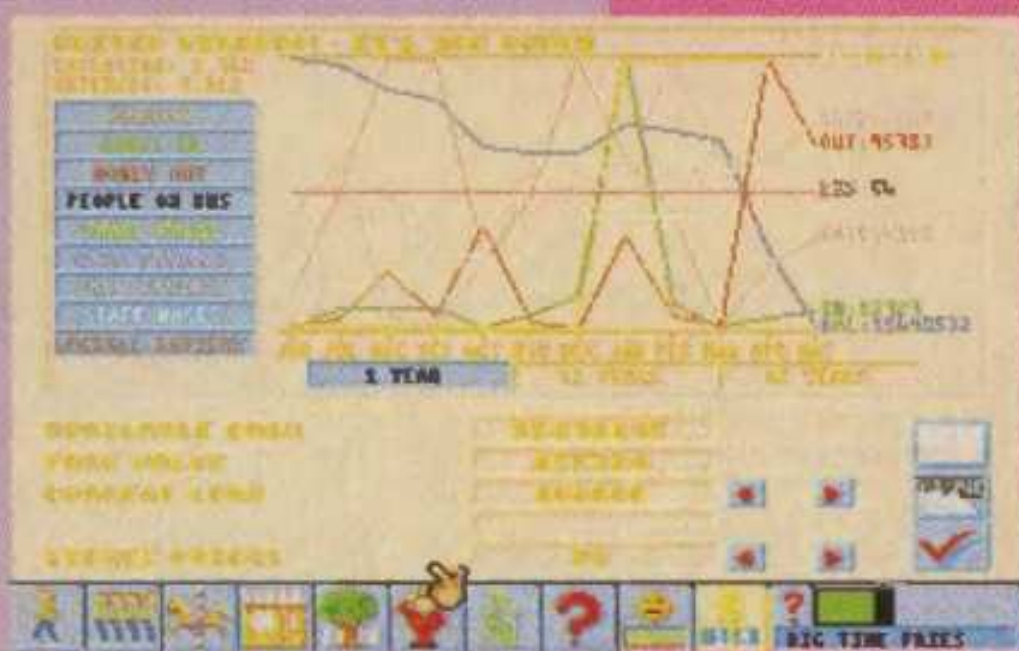
Jednak bez względu na wszelkie ewentualne podobieństwa, koligacje, itp., Theme Park jest grą, której z przyjemnością można poświęcić trochę czasu. Autorzy zadba-

której jeden człowiek z najwyższym trudem może sobie poradzić. Oprócz planowania samego parku — terenu akcji — musisz zatroszczyć się o pracowników, nowe technologie, bezpieczeństwo, zaopatrzenie i wiele innych rzeczy. Na szczęście (dla młodszych graczy) stopień trudności gry może być zróżnicowany — od "zabawy w piaskownicy", do prawdziwej symulacji biznesu wesołomiasteczkowego. Ma to gwarantować, jak zapewniają autorzy, dobrą zabawę komputerowcom w każdym wieku.

Animacja zwiedzających Twój "park zabaw" jest niesamowita — odwzorowuje dokła-



sce na tyle rzadko, że można go potraktować jako niewielkie odstępstwo od reguły.

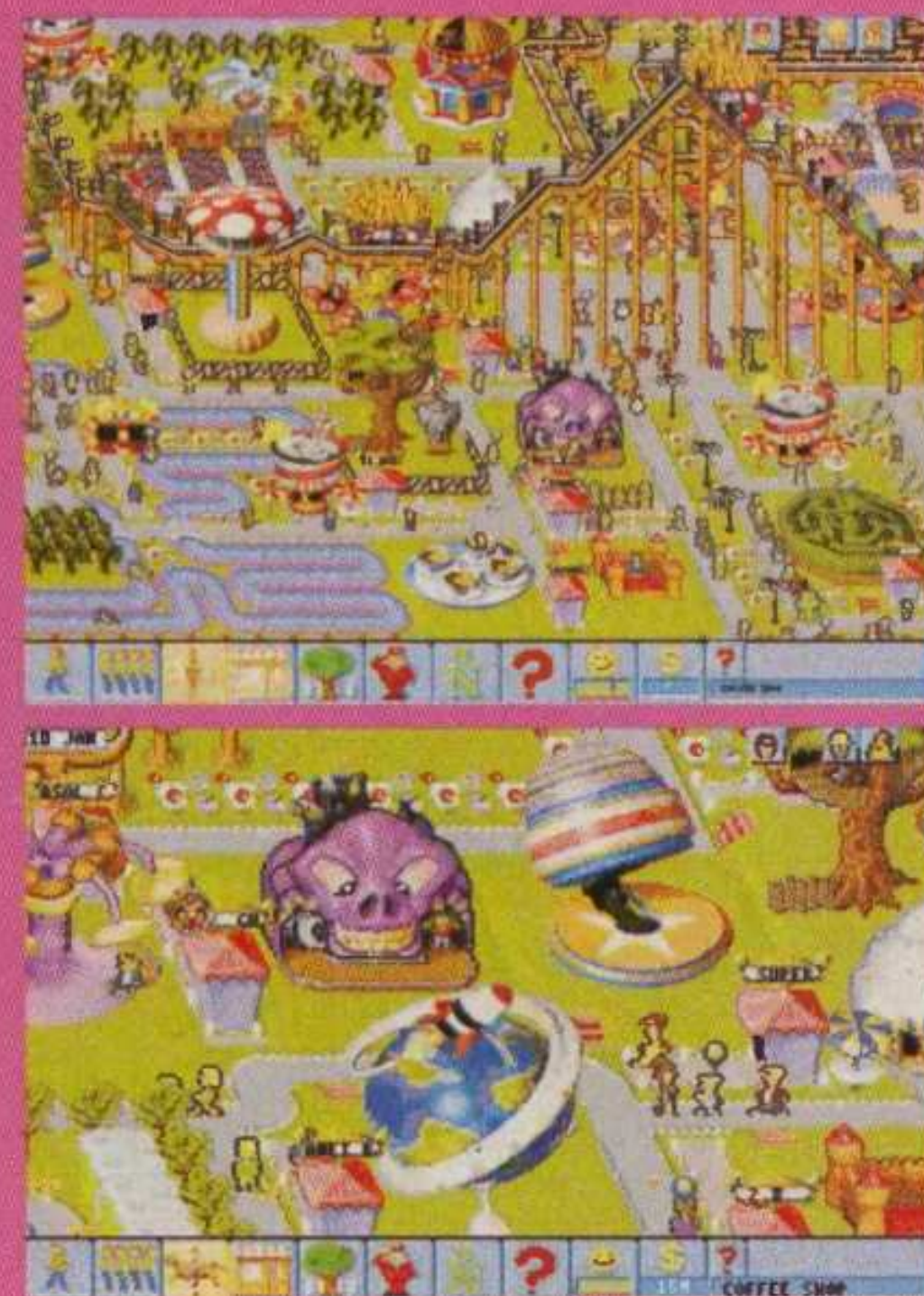


Theme Park jest przykładem tego, jak programiści i projektanci gier mogą się uczyć na błędach i doświadczeniach swoich kolegów po fachu. Bullfrog przedstawia graczowi "kompletnie nowy



o to, abyś bawiąc się ich "Symulatorem Wesołego Miasteczka" nie miał szansy na niekontrolowane ziewanie. Wygląd zewnętrzny — wiadomo jak to jest na CD (około 100 MB renderowanych animacji), a i wersji dyskietkowej nie mam nic do zarzucenia. Krzyki dzieci bawiących się na karuzelach, zjeżdżających kolejką górską, etc. etc. — to raj dla sadysty.

Poza zabawą w ustawianie kolejnych atrakcji i obserwowanie kręcących się po ekranie ludków, gracz ma na głowie finansową stronę całego zagadnienia. W niedługim czasie prowadzi to do sytuacji, w



dnie to, co klient myśli o rozrywce, której mu dostarczasz. Rożnorodność ubiorów pozwala na dokładne śledzenie pojedynczej postaci i obserwowanie jej reakcji na kolejne atrakcje, ich ceny, "prerażającość" i "podniecającość". Ma to również złe strony. Nie dość, że wszystkie postacie są animowane w czasie rzeczywistym, to jednocześnie naliczanych jest kilkadziesiąt ważnych dla gry wskaźników, takich jak np. kurs akcji trzydziestu twoich przeciwników, stan ich kont, itd. Wszystkie te procesy spowalniają skutecznie nawet DX2.

Wracając jeszcze do kwestii wyboru między płytką CD-ROM, a "standardową" wersją programu rozprowadzaną na dyskietkach instalacyjnych — zakup produktu bardziej nowoczesnego i idącego z duchem



czasu jest z pewnością lepszy. Jeśli jesteś posiadaczem odtwarzacza, nie wahaj się przed nabyciem zestawu z płytą kompaktową, gdyż poza oczywistym zmniejszeniem zapchania twardego dysku, będziesz mógł obejrzeć wiele animowanych scenek, stojących na naprawdę wysokim poziomie artystycznym. Jeśli jednak nie należysz do szczupłego (na razie) grona użytkowników CD-ROM... no cóż, nie stracisz niczego na tyle ważnego, aby w ogóle zrezygnować z tej gry. Obie wersje mają świetną oprawę muzyczną i dysponują opcjonalną grafiką o wysokiej rozdzielczości, 640x480 punktów.

Szczerze polecam.

McSon



THEME PARK

Bullfrog/Elec. Arts 1994
Strategiczna
IBM PC

Grafika		95%
Dźwięk		95%
Grywalność		100%
Pomysł		85%
Ogółem		95%

Dystrybucja w Polsce:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69

Battle Isle 2

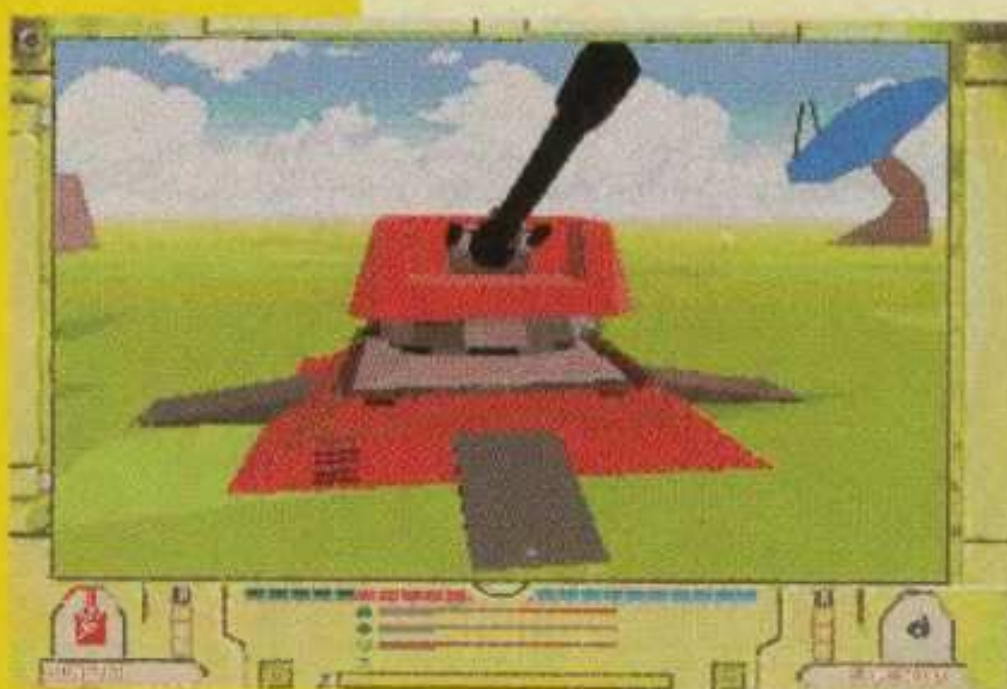


Jest 250 rok Nowej Ery. Zbuntowany komputer o wdzięcznej nazwie Titan-Net ma zamiar opanować jak największą część znanego wszechświata. Jego niecnym planom przeciwstawia się jednak ROOM — międzygwiazdowa korporacja kilkunastu sprzymierzonych cywilizacji. Rozpoczyna się okrutna wojna, podczas której żadna ze stron nie przebiera w środkach. Wojna, w której bardzo wiele zależy od Ciebie.

Jednym z najważniejszych punktów strategicznych jest niewielka planeta zamieszkiwana przez Drullian. To właśnie ją upatrzył sobie komputer za cel głównego natarcia. Drullianie stawiają opór, ale bez odpowiedniego wsparcia nie są w stanie obronić planety. W związku z tym Rada Najwyższa ROOM postanawia (jak przystało na ONZ) wysłać swoje oddziały na pomoc tubylcom. Dowództwo tych jed-

nostek zostaje powierzone najlepszemu ze strategów. Nie muszę chyba dodawać, że chodzi tu o Ciebie.

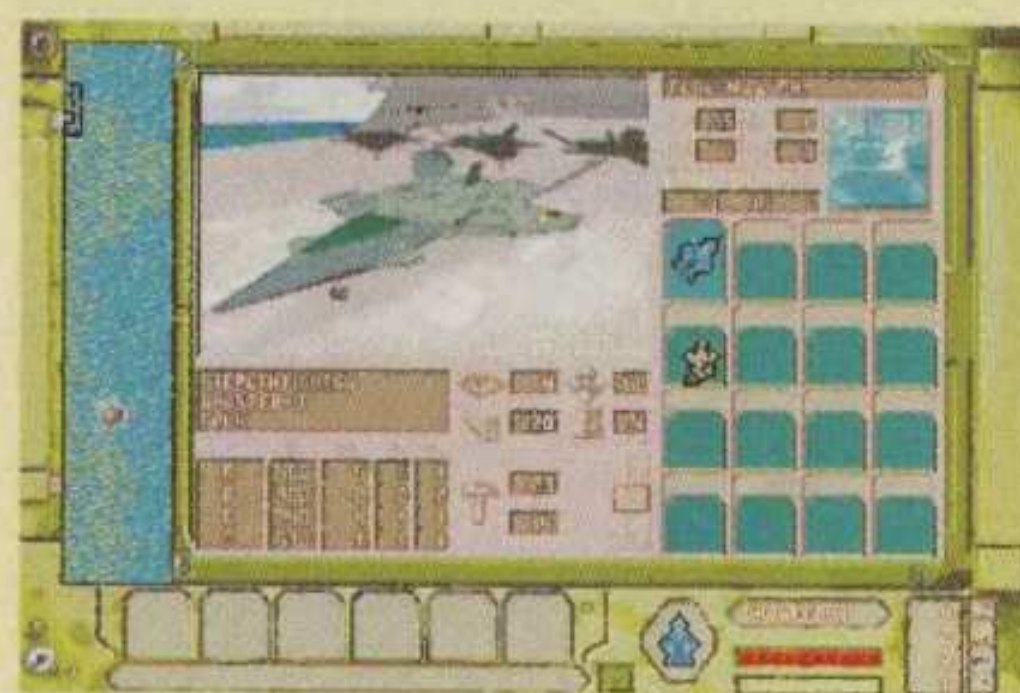
Jeśli stwierdzisz, że podobasz temu zadaniu, sięgnij po najnowszy produkt firmy Blue



Byte, Battle Isle 2. Jest to jedna z najlepszych gier wojennych, jakie zostały w tym roku wydane. Każdy, kto polubił History Line oraz pierwszą część Battle Isle — nie zawiedzie się i tym razem. Po-

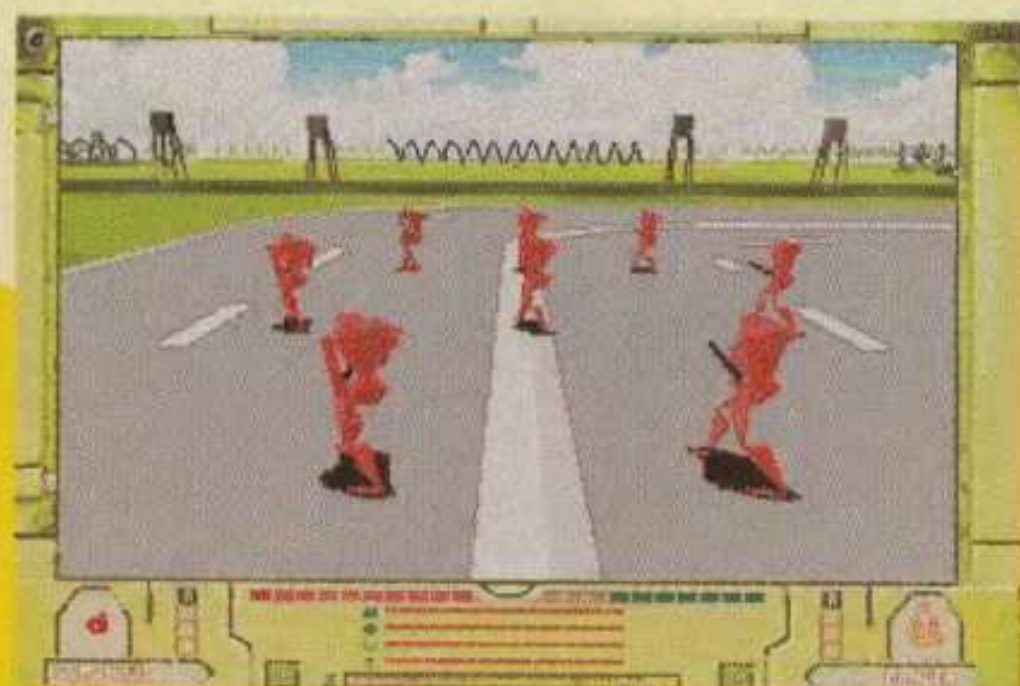


wiem więcej — będzie mile zaskoczony. Niemieccy programiści stanęli bowiem na wysokości zadania i stworzyli program, który — jak sami mówią — zrewolucjonizuje rynek gier strategicznych. Po wielu godzinach spędzonych



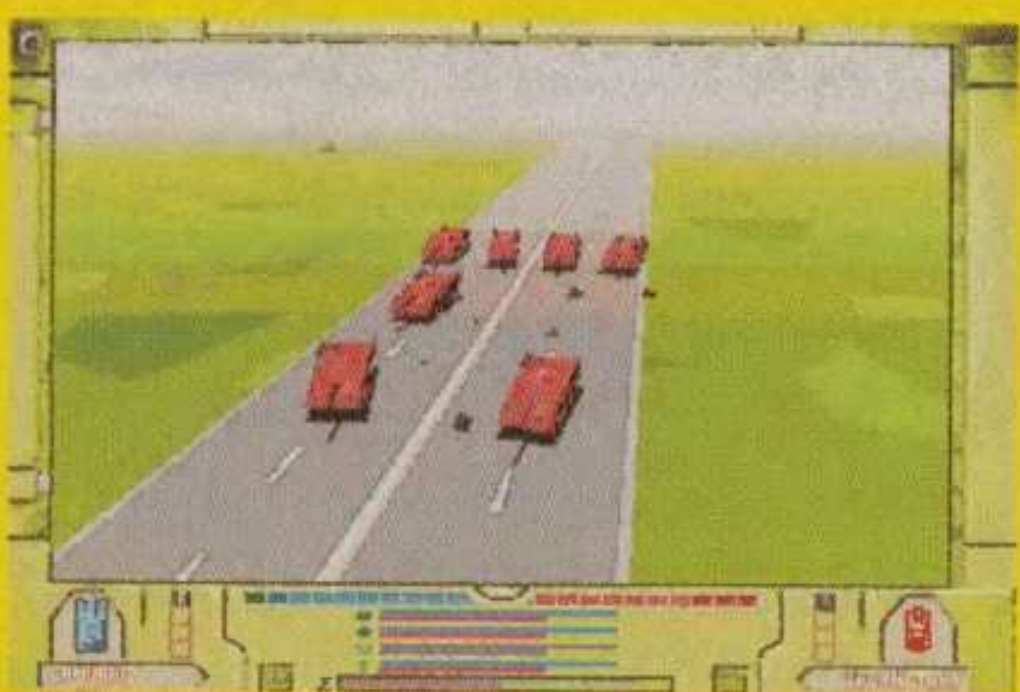
nad Battle Isle 2 muszę się z tym stwierdzeniem zgodzić.

Gra podzielona jest na kolejne misje o zróżnicowanym stopniu trudności. O ile pierwsze są bardzo łatwe, o tyle przy następnych zaczynamy



sobie zadawać pytanie: czy w ogóle można to wygrać? Wątpięcych zapewniam, że można.

Celem misji jest zazwyczaj zajęcie wrogiego obiektu o du-



żym znaczeniu strategicznym. Zanim to jednak uczynimy, trzeba stawić czoła przeważającym siłom nieprzyjaciela. I tu dochodzimy do bardzo istotnej sprawy, jaką w tej grze stanowi ogromna liczba różnorodnych jednostek. Programiści Blue Byte zadbałi o to, by gra była urozmaicona i ciekawa, włączając ponad pięćdziesiąt rodzajów sił lądowych, powietrznych i morskich. Mamy więc: czołgi, wyrzutnie rakietowe, pociągi pancerne, roboty, myśliwce, śmigłowce, okręty podwodne i wiele, wiele innych — wszystko to ma kształty rodem z dalekiej przyszłości, nierzadko przerastającej naszą wyobraźnię. Jak się zatem domyślicie, kluczem do zwycięstwa jest dokładne poznanie wszystkich jednostek — ich możliwości oraz słabych punktów.

Na szczególną uwagę w Battle Isle 2 zasługuje dopracowany, a jednocześnie bardzo prosty interfejs użytkownika. Nietrudno zauważyć, że błędy, których w poprzednich grach nie brakowało, zostały usunięte. Również grafika i animacja stoją na bardzo wysokim poziomie. Na ekranie obserwujemy zmieniające się pory roku, a każda bitwa przedstawiona jest w formie krótkiej sekwencji trójwymiarowej.

Na koniec trzeba koniecznie powiedzieć o pewnej niewielkiej wadze Battle Isle 2. Otóż, komputer w późniejszych, bardziej skomplikowanych bataliach zdecydowanie za długo "myśli". Chociaż może to i dobrze — w lodówce już od dawna czeka na nas schłodzone piwko...

Wymagania sprzętowe: procesor 386SX, 4 MB pamięci RAM, karta graficzna VGA, mysz, 10 MB wolnej przestrzeni na twardym dysku.

Zbigniew Zapolski

BATTLE ISLE 2

Blue Byte 1994
Strategiczna
IBM PC

Grafika		95%
Dźwięk		90%
Grywalność		100%
Pomysł		95%
Ogółem		95%

Pirx Legacy



Gier o Kosmosie jest jak przysłowiowych "mrówek". Marzenia człowieka o zdobyciu przestrzeni i planet przenoszone są na ekrany komputerów w ilościach hurtowych. Na szczęście nie są one — znów posłużę się gwarą — "na jedno kopyto". Przyszły kosmonauta może sobie na początek pohandlować — Spelljamer, później postrzelać — X-Wing, albo i pohandlować, i postrzelać — Frontier, albo pobudować i podowodzić — Master of Orion, etc. Wymieniać można w nieskończoność.

Kolejny kamyczek do szybko rosnącej piramidki dokłada Sierra, firma raczej nie mająca tradycji kosmicznych. Rzecz nazywa się Alien Legacy (Dziedzictwo Obcych) i w warstwie "budowlanej" zbliżona jest mocno do Dune. Statkami komenderujemy jak w Millenium i Deuterosie, (górką rozrządowa, czy też dyspozytornia MZK). Eksploracji powierzchni planety dokonuje się sterując Raptorem, ewentualnie Comanchem, zależnie od trybu. Którko mówiąc, gra jest prawdziwie postmodernistyczna (czyt. wielorasowa). Czy wnosi ona coś nowego

na. Tak jest i tym razem. W Alien Legacy gracz dowodzi statkiem Calypso, który przybywa do układu Beta Caeli z pierwszą międzygwiazdą misją kolonizacyjną. Po dehibernacji załogi okazuje się, że kilkanaście lat po starcie wyprawy Ziemia wysłała jej śladem Tantalusa — następny statek,

co pozostało po kolonistach to ruiny, szkielety i dziwne urządzenia — główne źródło nowych technologii. Co gorsza, ostatni komunikat z Ziemi donosi o przerwaniu obrony wokół Plutona i jest dziwnie urwany...

Na pewno jest to gra, która potrafi wytworzyć nastrój rodem z najlepszych opowiadań Stanisława Lema — czego bardzo często brakuje w produktach innych, uznanych firm. Wynika to z faktu,



— **Balistyczny osiem do Luny Głównej — odezwał się silny głos. — Idę do Albatrosa cztery. Otwierajcie mi drogę przez sektor 67, idę pełnym ciągiem, niezdolny do manewru mijania. Odbiór.**

Milczenie trwało kilka sekund.

— **Luna Główna do wszystkich w sektorach 66, 67, 68, 46, 47, 48 i 96. Ogłaszam sektory zamkniętymi. Wszystkie statki, które nie idą pełnym ciągiem do Albatrosa cztery, mają natychmiast zastopować i postawić reaktory na jałowy bieg oraz zapalić światła pozycyjne. Uwaga, Poryw! Uwaga, Tytan Aresterra! Uwaga, Balistyczny osiem! Uwaga, Kobold siedem zero dwa! Mówi do was Luna Główna. Otwieram wam wolną drogę do Albatrosa cztery. Cały ruch w sektorach promienia wodzącego punktu SOS zostaje wstrzymany. (...) Powodzenia. Koniec.**

Teraz odezwał się Poryw — Morsem. Pirx wsłuchiwał się w popiskiwanie sygnałów.

"Poryw do wszystkich idących z pomocą Albatrosowi cztery. Wszedłem w sektor Albatrosa za 18 minut będę przy nim stop mam przegrzany reaktor chłodzenie uszkodzone stop po akcji ratunkowej będę potrzebował pomocy lekarskiej stop zaczynam hamować pełnym ciągiem wstecznym. Koniec."

— **Wariat! — odezwał się ktoś. (...)**

— **Sam będzie potrzebował pomocy. Za czterdzieści minut..."**

(Stanisław Lem "Opowieści o pilocie Pirxie" — "Albatros")

który, dzięki doskonalszemu napędowi, wyprzedził Calypso i zdążył skolonizować kilka planet układu. Niestety, jedyne



że gracz w Alien Legacy skrepowany jest głęboko zakorzenionym w fabule systemem przyczynowo—skutkowym. Powoli, odnajdując ciągle nowe ślady rozpaczliwych walk, pozostałości wspaniałych miast i dowody zaawansowanej technologii — dokopuje się do wiedzy o losie kolonistów. Czyni to z gry pseudo "strategicznej" — grę pseudo "przy-



godową", w której jedno zdarzenie jest nierozdzielnie związane z drugim.

Właśnie taki "chronologiczny" układ zdarzeń, z jakim mamy do czynienia w Alien Legacy, wywołuje, według mnie, ową — wspomnianą już — atmosferę powieści science-fiction. Gra jest jakby symulacją pierwszych kroków ludzkości w Kosmosie: borykanie się z nieprzyjawnym środowiskiem, niedostatkiem sprzętu i różnymi wypadkami. Przedstawia idealnie lemowski świat pionierów i nieznanych lądów.

McSon & Zgred



ALIEN LEGACY

Sierra-Dynamix 1994
Strategiczna
IBM PC

Grafika		80%
Dźwięk		60%
Grywalność		80%
Pomysł		90%
Ogółem		85%



do świata komputerowej czasoprzestrzeni? Trudno powiedzieć.

Od strony fabularnej Sierra zawsze była dobrze opancerzo-

Elfmania

ją, głowy sztywno trzymają się karku, nikt przeraźliwie nie wyje z bólu, a mimo to mamy do czynienia z bijatyką przez duże B. Sześciu niezmordowanych osiłków (w tym jedna "osiłkowa") próbuje między sobą udowodnić wyższość swojej techniki walki. Mamy tu na przykład tęgiego zapaśnika, którego głównym atutem jest siła i tężyzna fizyczna. Jest też mały elf, wyglądający przy swoim rywalu na chuchraka —



nie dysponuje on ciężką ręką, za to jest nadzwyczaj szybki, co pozwala mu stanąć bez strachu oko w oko z takim olbrzymem. Nie wszyscy posługują się wyłącznie kończynami. Krępy wojownik w koronie na głowie nie rozstaje się z tęgim młotkiem, zaś arab "szpicbródka" ufa tylko swojemu długiemu mieczykowi.

Twórcy gry postawili na łatwość obsługi, więc daremne okazały się moje poszukiwania

widowiskowych ciosów na kilka ułożeń joysticka. Udało mi się jedynie doprowadzić sterowaną postać do stanu wścieklej pasji,



dzięki czemu spokojny dotąd król przeobraził się w młot pneumatyczny. Klasyczne kopnięcia i uderzenia są ruchami "krótkiego zasięgu" — do walki na dystans służą pieniądze, które po wyskoczeniu z ciała uderzonego rywala spełniają funkcje tenisowych piłek. Wystarczy tylko dokładnie je trafić, a lecą w przeciwnika niczym pociski.

Aby jeszcze bardziej uatrakcyjnić nam zabawę, zmagania nie opierają się wyłącznie na okładaniu przeciwnika (choć pośrednio wszystko do tego się sprowadza). Zwycięstwo to nie tylko satysfakcja z możliwości zobaczenia rytualnego tańca radości na trupie rywala — to także sposób na zarobienie kilku groszy oraz zyskanie prze-

wagi w prowadzonej równolegle grze w kółko i krzyżyk!

Jak każda nowa bijatyka, Elfmania wymaga od gracza umiejętności "dyskotekowych" (niewielkich, ale jednak). Tutaj przydałby się ninja, jak mawia jeden z moich kumpli, demonstrowując rękoma jak można zastąpić brak drugiego napędu (on miał zawsze doskonałe pomysły). Warto jednak trochę "powachlować" dyskietkami, bo to, co oferuje nam Elfmania, nie daje się porównać z żadną spośród dotychczasowych bijatek. Rewelacyjna grafika, superdźwięk i płynniutki animacja plasują grę w ścisłej czołówce walenia po mordzie.

Przemek Ścierski



ELFMANIA

Terram./Renegade 1994
Zręcznościowa
Amiga

Grafika		95%
Dźwięk		95%
Grywalność		85%
Pomysł		80%
Ogółem		90%

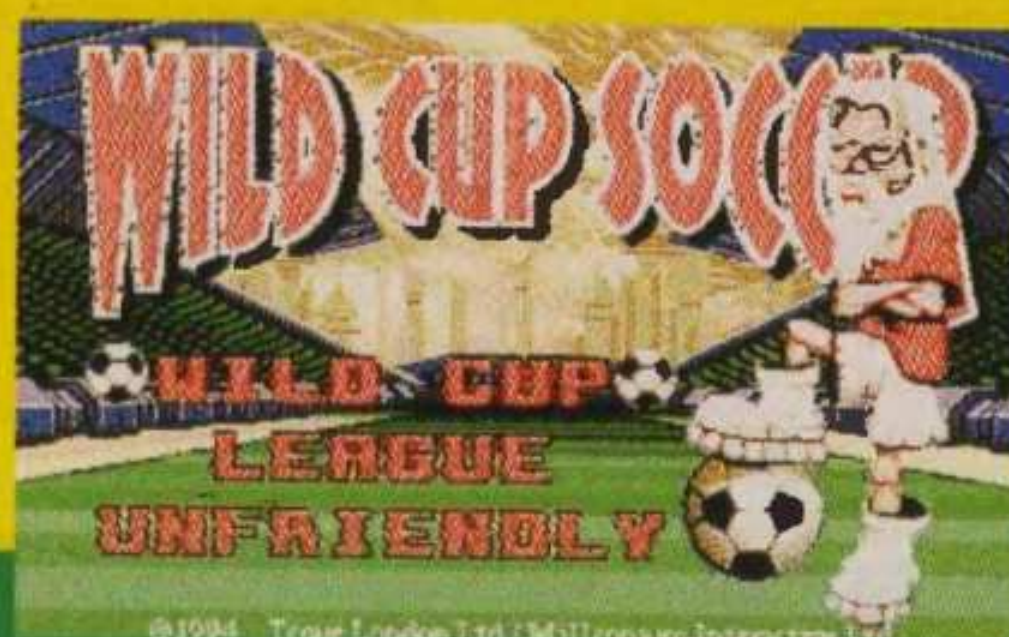
Wild Cup Soccer

W nawale różnego rodzaju piłek nożnych, jakie pojawiły się przed Mistrzostwami Świata w tym sporcie, wyłowilem jeden dość niezwykły rodzynek. Chodzi mianowicie o "Wild Cup Soccer". Gra ta ma coś w sobie ze starego Speedballa, nieco z Brutal Football, ale poza tym wnosi mnóstwo własnych rozwiązań.

Jeśli ktoś ma słabe nerwy lub nie lubi widoku krwi, powinien od razu odłożyć tę grę na półkę. Co prawda ma ona trochę wspólnego z tradycyjną wzięciem piłki nożnej — mamy dwie

jedenastoosobowe drużyny, piłkę i dwie bramki, ale cała reszta przypomina bardziej pole bitwy niż boisko. W każdym z trzech możliwych wariantów gry (pojedynczy mecz, liga i turniej), Twoim zadaniem jest strzelenie jak największej liczby bramek. Do tej pory wszystko wygląda całkiem normalnie, nieprawdaż? No cóż, sąd ten rychło zmieni się, jeśli przyjrzeć się bliżej kilku faktom. Sędzia, owszem, jest na boisku, ale jego aktywność przejawia się tylko w premiovaniu pieniężnym co bardziej brutalnych fauli. Przy takim ar-

bitrażu zawodnicy każdej ze stron mocno sobie folgują, nie bawiąc się w przestrzeganie jakichkolwiek przepisów. Każdy z piłkarzy ma swój indywidualny wskaźnik siły. Jeśli w wyniku pieszczot zawodników strony przeciwnej wskaźnik ten spadnie do zera, to piłkarz zostaje w sposób dość widowiskowy

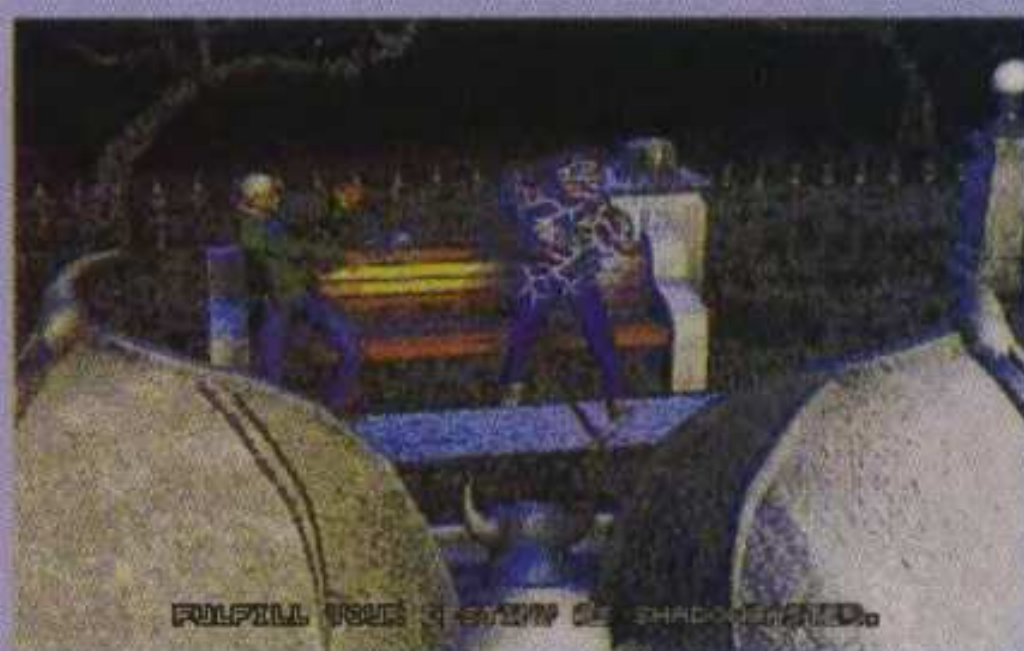


zdekapitowany. Jest to skrzętne odnotowywane na tablicy wyników obok liczby strzelonych bramek. Poza tym, na boisku pojawiają się raz po raz osobliwe przedmioty. Ich podjęcie powoduje iż piłka zaczyna nabierać bardzo dziwnych cech.

Cień na płycie

Wicie już, że wyprawę Shadowcastera zakończyłem? Dla gościa z Targówka to jak splunąć było. Ale ile ja się namęczył, żeby te hadki na dysk przerzucić. Pierwszy dysk to jeszcze jak cię mogę, ale im dalej w kwas, tym kości bliżej — jak mówił mój świętej pamięci Dieduszka. Krew mnie normalnie zalewała. No bo jak już kosę wyrzutowałem, to by komu juchy spuścić z krtani ochota, a nie na luminofora

szła, do Stefana po telewizor podskoczyć nadążyłem i prawie zaraz, pod koniec likendu Shadowa na dysku była. Pograć to już nie pograłem, bo o czwar-



tej rano konieczność do roboty iść była. Wicie, ja za grabarza robię, a sztywni przez dwa dni w lodówce puchną z nudów... he, he.

Jak o trzeciej po południu z mojej firmy wyszedłem, to się wybrałem w wycieczkę dookoła świata. Się znaczy na warszawską Sadybę pojechałem, bo tam przecie jest takie przedsiębiorstwo — "grup" z angielska (coś jak tam gdzie ja robię) — ja tam po pierwszym gierki regularnie nabywam. No i zobaczył mnie ten facet z wąsami i pyta, czy w czymś szwank mam, znaczy z tym co dał mi

zeszłą razą. Ale spokój mu niosę, że niby wszystko cacy i gra jak trzeba, ale że zanim te dyskietki... i wogle, to mnie nagła krew. Ruszył wąsem i trzeszczy, że on ma patent nowy, na płycie ma Shadowę i mnie ją do przetestu daje. Fajna rzecz słyszałem, więc z dziękulskim krążek tyknąłem i dawaj do chaty.

Stefan CB miał, to wziąłem, po Romka poszedłem, Be na De na gitarze przerobiłem, i już odtwarzacz CD-ROM zewnętrzny piętrzył się na mojej

taler. Piękna rzecz. Intro jak Bolek i Lolek, albo kaczor dak, muzyczka jak z nut. Życ się chce. Tera to już tylko kompaktki będę od wąsatego pobierał.

McSon Jałowicki

P.S. Przepraszam za niezbyt wierny zapis wypowiedzi Jałowickiego, ale ze względu na panią sekretarz redakcji, która cięta jest na poprawną pisownię, musiałem dokonać niezbędnych aneksów, przyspi-sków, popaprałek i gloss. Czytelników posługujących się tylko gwarą Warszawa-Praga przepraszam w dwójnasób. Czółko ferajno moja kochaśna.

SHADOWCASTER CD

Origin/Raven Soft. 1994
Przygodowo-zręcznościowa
IBM PC

Grafika		95%
Dźwięk		90%
Grywalność		95%
Pomysł		90%
Ogółem		95%

Zamienia się w kulę armatnią, rosną jej skrzydełka albo zmienia wszystkich wokół w żywe pochodnie. Sami zawodnicy też nie przypominają sportowców grających według reguł fair play. Ich standardowe wyposażenie to kastety, co bardziej przedsiębiorczy przemycają na boisko miecze, sztylety, obrzyny a nawet broń ciężką.

Na to dodatkowe wyposażenie trzeba jednak zdobyć skądś pieniądze. Stałą kwotę drużyna otrzymuje za wygrany mecz, dodatkowo nagradzana jest za każdą strzeloną bramkę, a jeszcze hojniej za każdego zlikwidowanego przeciwnika. Nawiasem mówiąc, mecz można zakończyć przed czasem przez tak zwany nokaut — gdy po siedmiu graczach z przeciwnej strony zostaną tylko nagrobki.

Teraz trochę na poważnie. Wild Cup Soccer ujawnia swoje

prawdziwe zalety dopiero jeśli zdecydujemy się na rozegranie przynajmniej kilku spotkań w ramach ligi czy pucharu. Oprócz dozbrajania własnych zawodników, mamy także możliwość handlowania nimi. W tym względzie gra ta nie ustępuje znanym menadżerom piłkarskim. Dla każdego z zawodników mamy prowadzoną statystykę, w której obok ich skuteczności strzeleckiej możemy zapoznać się z ogólną charakterystyką piłkarzy. Dowolnie można regulować skład i ustawienie drużyny. Polegli zawodnicy mogą być za odpowiednią opłatą wskrzeszani po zakończeniu meczu.



Od strony warsztatowej praktycznie nic nie można tej grze zarzucić. Każdy detal jest dopracowany i tak dobrany, aby zachować jej dość specyficzną atmosferę. Przyporządkowane jest temu praktycznie wszystko, począwszy od nazw (np. mecz towarzyski nazywany jest Unfriendly) aż po całą grafikę. Jako pewien wskaźnik tej ostatniej, niech posłuży fakt iż na pierwszy rzut oka nie sposób stwierdzić czy jest to wersja AGA-owa czy też nie. Dzielnie sekunduje pozostałym elementom oprawa muzyczna — dobra muzyka i niezłe efekty dźwiękowe to kolejny atut tej gry. Całość sterowania odbywa się z pomocą joy'a. Jedynym mankamentem tego programu jest fakt, że nie daje się go zainstalować na twardym dysku, a niestety podczas gry często doczytywane są dane. Na koniec

jeszcze jedna uwaga — dzieci, starszaki i osoby przestrzegające "wartości" nie powinny zbliżać się do komputera kiedy mamy na ekranie "Wild Cup Soccer'a".

Roman Sadowski

WILD CUP SOCCER

Teque/Millennium 1994
Sportowa
Amiga

Grafika		95%
Dźwięk		80%
Grywalność		90%
Pomysł		90%
Ogółem		90%

Ardeny

Gra "Ardeny — ostatnia niemiecka ofensywa" może być streszczona w taki sposób: niemiecka ofensywa — 1944, polska bieda — 1994. W recenzji zamieszczonej w sierpniowym Enterze objechałem niemiłosiernie, choć — mam nadzieję — bez złośliwości, twórców tej gry za stworzenie niezbyt atrakcyjnego interfejsu. Opierałem się wtedy na wersji demo, ale byłoby naiwnością wierzyć, że wersja handlowa będzie istotnie zmieniona.

Niemiecka ofensywa — 1944 to rzeczywiście jest niemiecka ofensywa, a nie jakaś zręcznościówka dla przedszkolaków. Mimo bardzo skromnej i surowej grafiki mamy bowiem wiernie oddaną mapę, ustawienie wojsk, ich skład, zaopatrzenie, morale itp. Autorzy włożyli ogromną pracę w przestudiowanie materiałów historycznych.

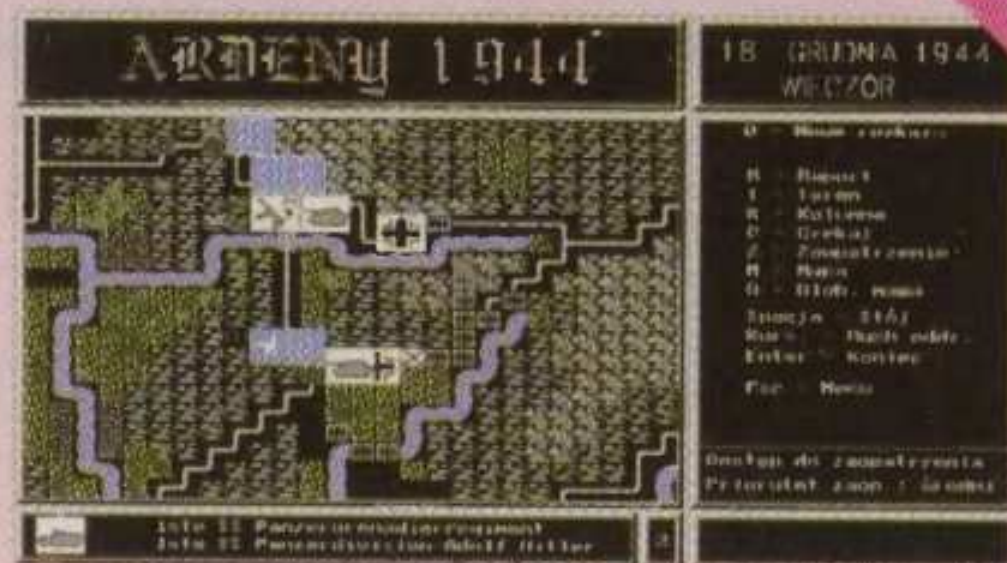
ARDENY

The Swords 1994
Strategiczna
IBM PC

Grafika		40%
Dźwięk		10%
Grywalność		90%
Pomysł		100%
Ogółem		70%

Polska bieda — 1994: prawie pięćdziesiąt lat po niemieckiej ofensywie otrzymujemy krajową grę strategiczną. Jest jednak polskim nieszczęściem, że posiadamy wspaniałych autorów i programistów, ale z powodu niedostatku funduszy lub oprogramowania nie jesteśmy w stanie tworzyć tak pięknych plastycznie i dźwiękowo gier jak Origin czy Micropose. Można długo mówić o okropnych czcionkach, schematycznej mapie, niepozornych ikonach oddziałów... Na szczęście w grze cenę przede wszystkim jakością, a pod tym względem Ardeny są bez zarzutu.

Zaczynamy — przy złej pogodzie — 16 grudnia 1944. Gramy do 31 grudnia. Niemcy tego nie wiedzieli, ale my już wiemy (to jest jedyna wada symulacji historycznych — my już wiemy...), że pogoda poprawi się 24 grudnia i wtedy lotnictwo alianckie, niepodzielnie panujące w powietrzu, zacznie atakować wojska niemieckie oraz ich kolumny zaopatrzeniowe. Dla gracza niemieckiego oznacza to konieczność pośpiesznego zniszczenia jak największej liczby oddziałów wroga i



zajęcia ważnych strategicznie punktów (szczególnie mostów). Dla alianta jest to wybawienie — może on, dzięki wsparciu lotnictwa, zaopatrywać swoje odcięte jednostki za pomocą zrzutów lub gromić niemieckie wojska bez narażania się na wielkie straty w walce.

Cały interfejs użytkownika i sposób dowodzenia oddziałami żywo przypominają słynną ongiś serię gier wojennych na Spectrum — Amhem, Desert Rats i Vulcan. Niestety, oprócz zalet gra odziedziczyła także oprawę dźwiękową... Menu sterujące oddziałami jest imponujące. Bardzo wygodna jest funkcja, której nie ma nawet w Cy-

Arcade Pool

Arcade Pool jest świetnym przykładem na to, że często o jakości i powodzeniu gry decydują nie megabajty grafiki i dźwięku, ale raczej dobry pomysł, porządne wykonanie i przede wszystkim przyjazna obsługa. Wszystkie te cechy posiada opisywany przeze mnie program.

wilizacji: automatyczne przesuwanie oddziałów po drogach. Poza tym liczne opcje kontrolujące stan wojsk, m.in. ustalanie priorytetu zaopatrzenia i możliwość podziału jednostki na mniejsze (tego też nie ma w Cywilizacji!). Dostępne są liczne dane jednostki: morale, stan zaopatrzenia, siła, ilość punktów ruchu (zmieniająca się w miarę ubytków w zaopatrzeniu!), efektywność bitewna... Tak szczegółowego raportu nie zobaczymy nawet w Patriot! Można zwinąć oddział do kolumny marszowej, cofnąć nieopatrzenie wydany rozkaz itd.

Dzień podzielony jest na trzy okresy (rano, wieczór, noc) a w ramach każdego z nich następuje ruch strony niemieckiej (planowanie ruchu oddziałów, przygotowanie artyleryjskie, poruszanie się i walka), a potem



sojuszniczej. W czasie walki druga strona ma też coś niecoś do powiedzenia, stąd straty są obustronne. Teren, w którym znajdują się oddziały, ma ogromny wpływ na ich zdolności bojowe. Jest to szczególnie ważne dla broniącej się strony alianckiej.

Rola gracza polega na przesuwaniu oddziałów, wskazywaniu celów dla artylerii lub dział lotniczych. Oddziały znajdujące się w styczności walczą

Do tej pory było już kilka prób przeniesienia na Amigę tak popularnej gry jak snooker, jednak dopiero Arcade Pool nareszcie przypadł mi do gustu. Dlaczego tak się stało? Myślę że spowodował to w głównej mierze wprost genialny system obsługi. Wystarczy chwila i praktycznie jesteśmy w stanie bez żadnych kłopotów obsługiwać grę. Mnogość różnych, dodatkowych opcji pozwala na doskonale dopasowanie warunków gry do wymagań każdego gracza, począwszy od ustawienia koloru stołu, skończywszy na sposobie reagowania bili. Świetnym rozwiązaniem, bardzo pomocnym przy określaniu optymalnych warunków strzału jest

same. Po każdej turze mamy wyświetlaną tabelę strat obu stron, zawierającą dane na temat zniszczeń w danej turze oraz sumaryczne podsumowanie strat od początku bitwy. Ułatwia to znacznie zorientowanie się w jej przebiegu.

Pomimo ewidentnych niedoróbek wizualno-dźwiękowych (brak obsługi myszy, przestarzały interfejs BGI, obsługa tylko głośniczka, brak muzyki), mamy wspaniałą logistycznie grę, wierne oddającą realia ówczesnej walki i bardzo dobrze opracowaną merytorycznie, choć nie- zbyt starannie literacko (błędy ortograficzne, kompozycja te-



kstu). Dla miłośników dobrych jakościowo gier strategicznych jest to odpowiedni program.

Natomiast martwi mnie jedno — brzydko wykonana gra nie zachęca do korzystania z

możliwość włączenia opcji śledzenia ewentualnego ruchu białej bili, a więc tej, przy pomocy której wbijamy do koszyków pozostałe. Jeśli komuś wydaje się, że gra staje się wtedy zbyt trywialna, jest w dużym błędzie. Odpowiednie ustawienie siły uderzenia, a przede wszystkim właściwego kąta strzału, wymaga sporej praktyki i zazwyczaj przy grze z komputerem mamy małe szanse na zwycięstwo — przynajmniej na początku.

Arcade Pool oferuje kilka różnych wariantów gry. Niektóre z nich są raczej dla Polaków trochę egzotyczne, na szczęście podręczny help za-

znane, to chociażby Survivor (ma się jedynie trzy możliwości popełnienia błędu, gracze zmieniają się po każdym uderzeniu) oraz jego jeszcze tru-

Wrażenia z gry są więcej niż pozytywne. O bardzo przyjaznej dla gracza obsłudze wspomniałem już na początku. Bardzo realistycznie został



wiera szczegółowe informacje o zasadach każdego wariantu snookera. Bardziej tradycyjne wersje to na przykład brytyjski i amerykański bilard. Mniej



odwzorowany ruch bil. Ich szybkość, odbijanie się od band oraz od siebie bardzo przypominają rzeczywiste warunki gry. Oczywiście, najla-



niej, choćby obmyślił ją Salomon. Mamy wspaniałą grę wojenną, ale nie będziemy mogli jej sprzedać za granicą, chyba jako shareware. Nie dlatego, że jest po polsku — nic trudnego ją przetłumaczyć. Ale kto z rozpieszczonych amerykańskich graczy sięgnie po tak sierniężną graficznie i dźwiękowo grę? Z powodu braku środków nie możemy się równać z Ameryką. W końcu dzieło Jarka i Marcina jest prawie tak samo dobre (merytorycznie) jak Patriot czy Fields of Glory...

Wszak Polacy nie gęsi, też swoje (dobre) gry mają...

Wymagania sprzętowe: byle jaki pecet (może być XT), nieco miejsca na dysku (600 KB przy Herculesie i EGA lub 2,7 MB przy VGA). Nie obsługuje kart dźwiękowych ani myszy.

Maciej Warzecha

dniejsza odmiana - 9 Ball Challenge. Tym, którzy lubią walczyć z czasem, powinien przypaść do gustu Speedy Pool. Jeśli ktoś chciałby poćwiczyć uderzenia przy najbardziej wymyślnych ustawieniach bil, nic nie stoi na przeszkodzie — wystarczy uruchomić wariant Trickshot. Zupełną nowością jest Custom. Przez odpowiednie ustawienie opcji jesteśmy w stanie dowolnie regulować zasady gry, a tym samym tworzyć zupełnie nowe wersje bilardów. Jak by tego było mało, do naszej dyspozycji na każdym etapie stoi możliwość określania typu gry i liczby uczestników. Możemy zdecydować się na pojedynczy mecz, na turniej, ewentualnie na trój- czy pięciomecz. W grze może brać udział do ośmiu graczy, zarówno tych sterowanych przez komputer, jak i naszych kolegów czy też koleżanek!

dniej Arcade Pool prezentuje się na AGA-owych maszynach, ale odpalony na starszych modelach nadal działa zadawalająco. Program automatycznie rozpoznaje chipset i uruchamia odpowiednią wersję AGA lub ECS. Grafika nawet na A1200 nie sprawia wrażenia wykonanej w dużej ilości kolorów, jest za to bardzo funkcjonalna i zrozumiała. W wersji amerykańskiej, gdzie bile różnią się nie kolorem lecz wzorkiem lub numerkiem, jedynym mankamentem jest pewna trudność w rozróżnianiu bil własnych od przeciwnika. Na szczęście problem ten częściowo rozwiązuje wskaźnik pokazujący numer bili. Całość ładnie dopełnia staranny do-

bór sampli, świetnie naśladujących odgłosy jakie towarzyszą normalnej grze, oprócz tego mamy także do wyboru niezły moduł muzyczny.

W sumie otrzymujemy świetną grę, której pełne walory ujawniają się w sytuacjach, kiedy chcemy zabawić większe grono osób. Program ten jest też atrakcyjny z jeszcze jednego względu. Chodzi o cenę: nawet w chwili pojawienia się na rynku nie przekraczała ona 10 funtów angielskich, co jest kwotą do przyjęcia nawet jak na nasze warunki.

Roman Sadowski



ARCADE POOL

Team 17 1994
Zręcznościowa
Amiga

Grafika		80%
Dźwięk		70%
Grywalność		90%
Pomysł		80%
Ogółem		80%

Bridge Baron

co graczowi numer rozdania? Denerwujące, po prostu kłoda rzucona pod nogi. Oczywiście, można ustawić sobie własne opcje, ale trzeba je ręcznie wgrać na początku gry. To też jest wkurzające!

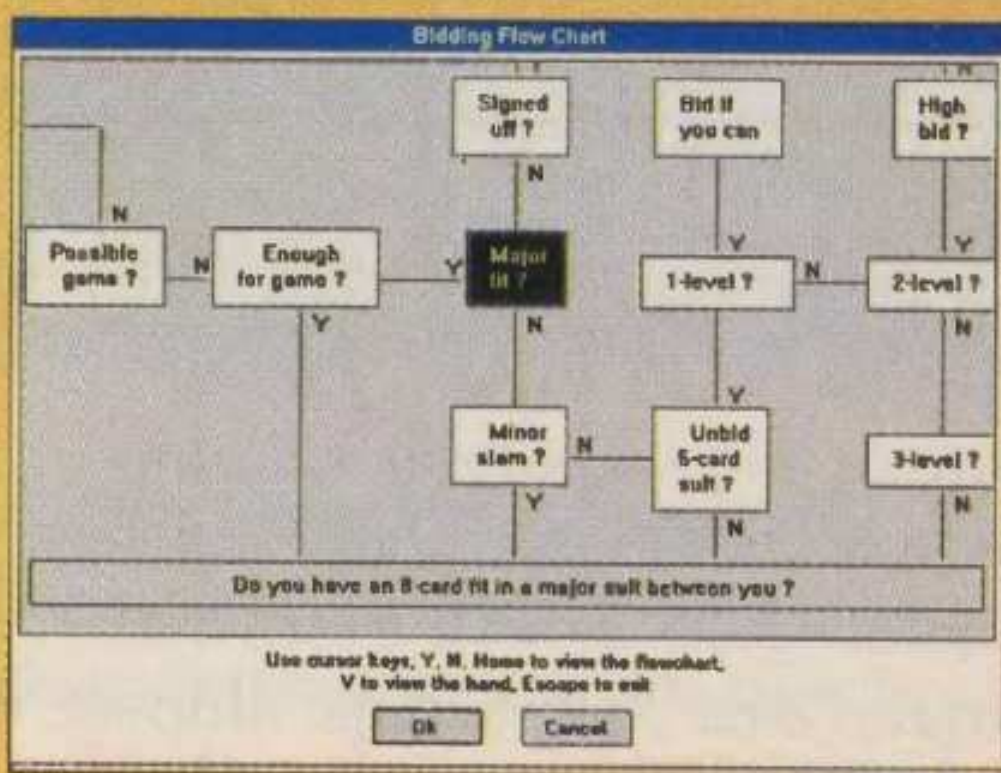
Rozdań jest kilka typów i dla każdego powinno się znaleźć odpowiednie. Typów gry też dostatek: oprócz pojedynczego rozdania i robra dostępny jest duplikat oraz mecz (do 16 rozdań). Jest też opcja spe-

	Spades	Hearts	Diamonds	Clubs	Total
High Card Points	4	3	3	1	11
Distribution Points	0	0	0	0	0
Bidding Points	0	0	0	0	0
Total Points	4	3	3	1	11
Quick Tricks	1	1	2	0	4
Playing Tricks	1	1	2	0	4

Explanation: (Help) [?]
 If partner shows 4 or more cards in a suit. Subtract all short suit Distribution Points for that suit (unless you have an 8-card fit elsewhere). If you have 4 or more cards in partner's suit, add 2 points for each void and 1 point for each singleton. If partner supports your suit, add 1 point for a fifth card in the suit, and 2 points for each subsequent card. If you and your partner have an 8-card fit in a suit, if you have a solid suit, add 1 point for the fifth card in the suit, and 2 points for each subsequent card.

cialna: Bridge Competition, czyli brydż bez żadnych ułatwień lub podpowiedzi, po prostu bezlitosny sprawdzian naszych umiejętności.

Po rozdaniu otwiera się okienko dialogowe, w którym można wybrać licytację lub np. ustawienie z góry kontraktu



gry (ciekawa opcja!). Tego okna nie da się wyłączyć, co może denerwować.

Licytacja wygląda nieszczerze — pozostali gracze dają odzywki w tempie karabinu maszynowego, co nie wygląda ładnie. Ale za to konwencji mamy kilka. Systemem bazowym jest Standard American. System otwarć jest omówiony w helpie. Programy brydżowe, z którymi się do tej pory spotkałem, nie miały karty otwarć. Tutaj możemy dawać w miarę

precyzyjne pierwsze odzywki. Poza tym, program używa Staymana oraz Gerbera i Blackwooda. Po otwarciu 1 lub 2 BA pytamy o asy Gerberem, wtedy 4 BA jest rozumiane jako inwit do szlemika. W innych wypadkach obowiązuje Blackwood. Odpowiedzi są nieco skrócone: 0-4, 1, 2, 3 asy.

Dodatkowe konwencje (każdą można włączyć lub wyłączyć dla naszej pary lub przeciwników) to: forsujące 1 BA, kontra negatywna, niezwykle 2 BA (sygnalizuje dwa longery 5+ i ogólnie słabą rękę), słabe dwa oraz przeskoczenie po otwarciu przeciwnika (6+ kart z siłą 7-11PC). Otwarcie 2 trefle jest zarezerwowane na silną kartę (23-24PC). Do tego dochodzą jeszcze Jacoby Transfer oraz forsująca odpowiedź 1 BA po otwarciu w kolor starszy.

Pomocne w licytacji może okazać się pięć rzeczy. Po pierwsze: ogólny help, w którym wyjaśniono wszystko bardzo krótko, ale treściwie. Po drugie: podpowiedzi — wystarczy nacisnąć klawisz Hint w okienku odzywek. Po trzecie: opcja wyliczania przez komputer siły ręki. Komu się nie chce liczyć, ten może zdać się na osąd komputera. Po czwarte: schematy blokowe licytacji, które umożliwiają nam wybór właściwej odzywki po uwzględnieniu stanu licytacji. Po piąte: komputer może nas poinformować o orientacyjnej sile i układzie rąk pozostałych graczy, wyliczonej na podstawie dotychczasowej ich licytacji. To też bardzo cenne ułatwienie.

Rozgrywka: Baron automatycznie dorzuca single. Można zażyczyć sobie aby zawsze pokazywał najwłaściwszą kartę do zagrania. W przypadku, gdy zostajemy, dziadkiem nie daje nam czasu na odpoczynek — musimy grać. Ale jest piękna opcja automatycznego rozgrywania ręki przez komputer, co zajmuje kilka sekund. Dobrze w sytuacjach kiedy np. grany jest

bardzo niski i mało atrakcyjny kontrakt (zwyczajowo by się zapisało swoje...). Skoro mowa o automatycznym rozgrywaniu — Baron może też automatycznie licytować. W praktyce więc gra może trudzić się za nas, my tylko będziemy wybierać odpowiednie opcje...

Ciekawostką jest prowadzenie — na żądanie — statystyki danego gracza. Komputer oblicza naszą skuteczność i inne parametry. Możemy więc dowiedzieć się czegoś o sobie.

Baron posiada bibliotekę, w której możemy zapisywać ciekawsze rozdania z komentarzem i nawet załączoną licytacją. Alfred Sheinwold ułożył dla Bridge Barona 24 ciekawe rozdania do rozgryzienia... Mamy więc obfitość opcji, obfitość wrażeń i obfitość nerwów: komputer naprasza się jak mucha do nie powiem czego... Ma to jednak swoje zalety — zdarzyło mi się puścić farbę w licytacji i mogłem się cofnąć, aby błąd naprawić. Ale takie puszczenie farby jest zjawiskiem nieczęstym, chyba, że ktoś jest malarzem...

Sumując, mimo wszystkich stawianych "głupich pytań" jest to bardzo dobry program brydżowy, a jego stosunek mocy do objętości jest wręcz idealny. Polecam wszystkim, szczególnie, że zmieści się na dyskietce i z dyskietki można go odpalać. Choćby w pracy...

Maciej Warzecha



BRIDGE BARON

Great Game Pr. 1994
 Karciana
 IBM PC

Grafika		60%
Dźwięk		00%
Grywalność		90%
Pomysł		100%
Ogółem		95%

den, bardzo prosty, choć klasyczny. Koszułek się nie ogląda. Dźwięków i muzyki brak. Ale przecież to wszystko ma 1,2 MB!

W czasie licytacji czy rozgrywki mamy kilka okien dialogowych otwartych jednocześnie, np. okno odzywek i historii licytacji (nie mówiąc już o oknie głównym z kartami czy informacją o danym rozdaniu i robrze).

Rozdajemy karty. Możliwych jest 2,1 miliarda rozdania, niestety — standardowo ustawione są rozdania losowe numerowane. Komputer najpierw wyświetla okienko z numerem rozdania i klawiszami "+" oraz "-" służącymi do jego zmiany. Jest to absurd, bo jak zmieniać dziesięciocyfrowy numer krok po kroku? Można wpisać nowy, ale to też absurd — po

Wyspa umarłych

Ciemność. Jaskrawe światło. Krzyki ludzi. To przebudzenie nie było przyjemne. Przyspieszenie wbiło mnie w fotel.



Próbowałem rozpiąć pas, gdy poczułem silny wstrząs. Później ciemność objęła mnie i przytuliła. Przytomność odeszła w nieznane.

Obudził mnie szum fal. Powoli podniosłem głowę i rozejrzałem się. Znajdowałem się na pusty plaży. Przede mną leżał



rozbity samolot. Powlokłem się w stronę wraku. Od zewnątrz lizały go płomienie, na szczęście ogień nie sięgnął jeszcze do środka. Widok był koszmarny. Moi koledzy leżeli na pokładzie żelaznego ptaka. Moi byli koledzy. Byli, bo z martwymi kolegami się nie rozmawia. Widok ich zmasakrowanych ciał brutalnie otrzeźwił mnie, uświadamiając rozmiar katastrofy. Nie wiem gdzie jestem. Nie mam broni. Chociaż zaraz... Tak, prosta maczeta leżąca spokojnie obok fotela. Zupełnie jakby była dla mnie przeznaczona. Z kabiny pilotów zabieram rakietnicę i kompas, wymontowany przy pomocy kombinerek. Z takim arsenałem mogę już opuścić grobowiec mych przyjaciół. Muszę znaleźć drogę do domu.



Parę chwiejnych kroków po plaży... co to? Znalazłem apteczkę. Może się przydać, choć wolabym nie musieć jej używać. Dalej leży jeszcze orzech

nie. Nie wiadomo czy sami nie potraktują mnie jak jedzenia. Z wyciągniętą maczetą

kokosowy. Zabieram go. Nie mam ochoty na Bounty, ale nie wiadomo czy tubylcy dadzą mi jedze-



ną ruszam w stronę drzew.

Po ładnie wykonanym — zarówno pod względem grafiki, jak i animacji — ekranie tytułowym spotkało

mnie początkowo rozczarowanie. Takie obrazeczki widywałem na komputerach ośmiobitowych. No, może przesadzam, ale grafika nie jest mocną stroną gry. Isle of Dead, czyli Wyspa Umarłych — ta przygodówka firmy Merit Software polega



głównie na chodzeniu po tropikalnej wyspie i użeraniu się z żywymi trupami, a wszystko to w celu rozwalenia jakiegoś demonicznego dok-

torka. Rozwalenie może być potraktowane dosłownie lub jako przenośnia. Ja osobiście skłaniam się ku pierwszemu rozwiązaniu.

Otoczenie jest pokazane tak, jak widzi to osoba chodząca po wy-



spie. Dzięki temu gra przypomina niewątpliwie Wolfensteina. Co prawda na początku zamiast pistoletu operujemy maczetą, ale jest ona wystarczająco skuteczna — niestety tylko przy bezpośrednim zetknięciu z przeciwnikiem. Nie muszę tłumaczyć że owo zetknięcie nie jest przyjemne, a najczęściej wręcz śmiertelne.

Na szczęście oprócz maczety można znaleźć na wyspie inne zabawki jak np. dubeltówka.

Początkowo gra wydała mi się bardzo

trudna i pozbawiona sensu. Błąkałem się po pustej plaży nie wiedząc o co chodzi i poza braniem przedmiotów nic więcej nie mogłem zrobić.

Gdy po pewnym czasie pojąłem, co dalej należy

uczynić, gra nabrała sensu. Dopiero wtedy naprawdę mnie wciągnęła. Łaziłem z maczetą lub innym śmiercionośnym przedmiotem i masowo unicestwiałem niewyczerpane zastępy żywych trupów. Przeciwnicy nie wyglądają przyjemnie, chyba że ktoś gustuje w chodzących szczątkach w stanie rozkładu, albo łączących korpusach trzymających swe głowy w rękach. Poza tym śmierdzą trupem (jeśli masz kartę Grabash Ultra-Smell) i bardzo chcą się z tobą uściskać (odradzam).

Gra jest dosyć trudna, więc jeśli nie lubisz trudności, poszukaj w jednym z najbliższych numerów Gamblera dokładnego

rozwiązania wszystkich problemów. Każdy kto lubi krew, trupy i makabrę odnajdzie swój raj na tej wyspie — trochę inny niż w reklamie Bounty. Pewne utrudnienie stanowi fakt, że trupy odradzają się po

każdym ponownym wejściu do pomieszczenia, choć wcześniej zostały "zabite".

Uważam, że

wszyscy miłośnicy gier w stylu Wolfensteina czy Dooma powinni pospacerować po wyspie śmierci. Na uwagę zasługują zwłaszcza wspaniałe, animowane scenki, jak wyjście z gry do Dosu czy rozwalenie gracza przez jakąś wredną bestię. Wspaniale gra się też w nocy, gdy kolejny żywy trup naciera na ciebie, a ty jesteś sam w ciemności.

Adrian Walczyk

ISLE OF DEAD

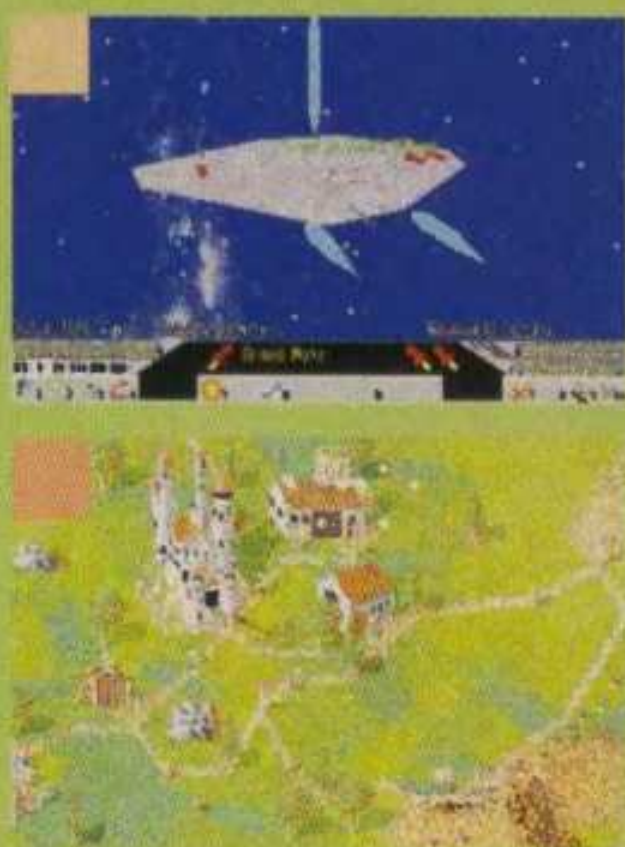
Merit 1994
Przygodowa
IBM PC

Grafika		80%
Dźwięk		75%
Grywalność		95%
Pomysł		85%
Ogółem		85%

LISTA PRZEBOJÓW DLA ŁAMI-DŻOJÓW

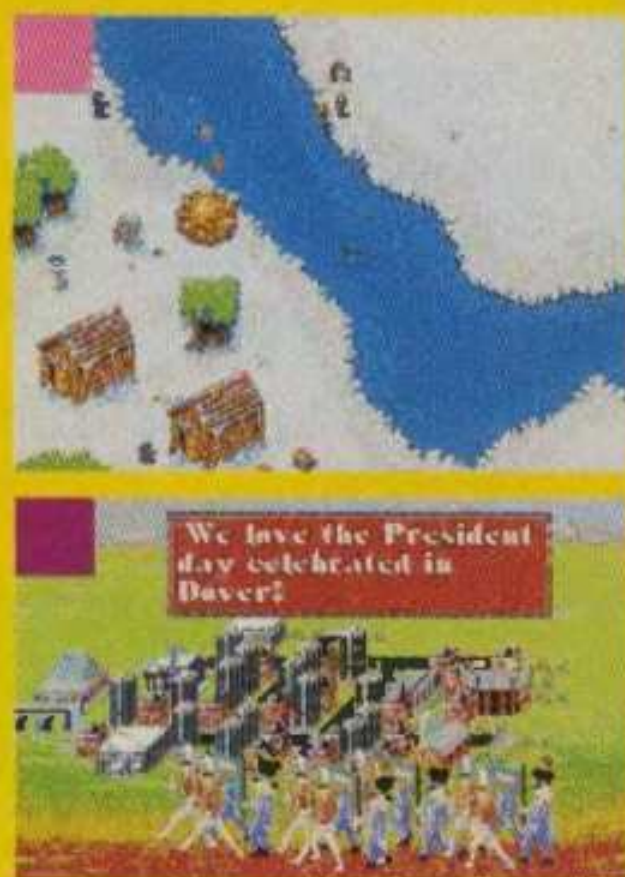
Amiga

1.(3)	Frontier	symulacyjno-handlowa	20.5%
2.(1)	The Settlers	strategiczna	12.0%
3.(2)	Syndicate	strzelanina strategiczna	11.5%
4.(4)	Cannon Fodder	strzelanina	10.5%
5.	Fury of the Furries	zręcznościowa	9.0%
6.	Dune II	strategiczna	8.5%
7.	Mortal Kombat	karate	8.0%
8.(7)	Legends of Valour	przygodowa	7.5%
9	Gunship 2000	symulacyjna	7.0%
10.(10)	Civilization	strategiczna	6.5%



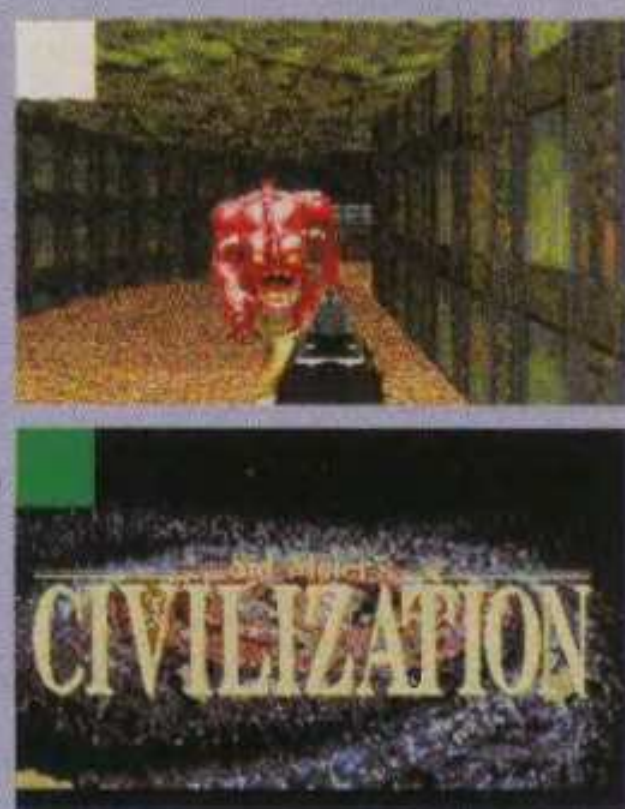
Atari ST

1.(3)	Cannon Fodder	strzelanina	21.5%
2.(2)	Civilization	strategiczna	19.0%
3.	Vroom Multiplayer	wyścigowa	11.4%
4.(7)	Sensible Soccer 92/93	sportowa	10.8%
5.	RR Tycoon	strategiczna	8.3%
6.	Lotus III	wyścigowa	8.1%
7.(1)	Frontier	symulator kosmiczny	5.8%
8.	Chaos Engine	strzelanina	5.6%
9.	Space Hulk	strzelanina	5.1%
10.(8)	Lemmings II	logiczno-zręcznościowa	4.4%



IBM PC

1.(1)	Doom	strzelanina	16.7%
2.(6)	Civilization	strategiczna	13.5%
3.(9)	Cannon Fodder	zręcznościowa	11.1%
4.	Horde	strategiczna	9.6%
5.	The Settlers	strategiczna	9.4%
6.(3)	SimCity 2000	strategiczna	8.7%
7.	UFO	strategiczna	8.1%
8.(4)	Syndicate	strzelanina strategiczna	7.9%
9.(5)	Mortal Kombat	karate	7.7%
10.	Ravenloft	role-playing	7.1%



Z cienkiego stosiku Waszych listów wyciągnąłem aż trzy prośby o opublikowanie zasad głosowania na Listę. Dotychczas wydawało mi się to dość oczywiste, co świadczy jedynie o tym, jak rozmaicie sprawy mogą wyglądać z różnych stron. Wyjaśniam więc:

należy uszeregować dziesięć gier uważanych za najlepsze w kolejności od naj-najlepszej do najgorszej z najlepszych. Następnie wypisać je na kartce, najlepiej oddzielnej, jeśli np. wysyła się głosy wraz z listem do redakcji. Kartkę wysłać na nasz adres.

Z innych spraw — zdarza się, że otrzymuję głosy na Listę w kilku kopiach. Rekordzista wykonał cztery takie same kartki, z takimi samymi głosami, tak samo wypisane na maszynie i podpisane imieniem, nazwiskiem i adresem (tak!).

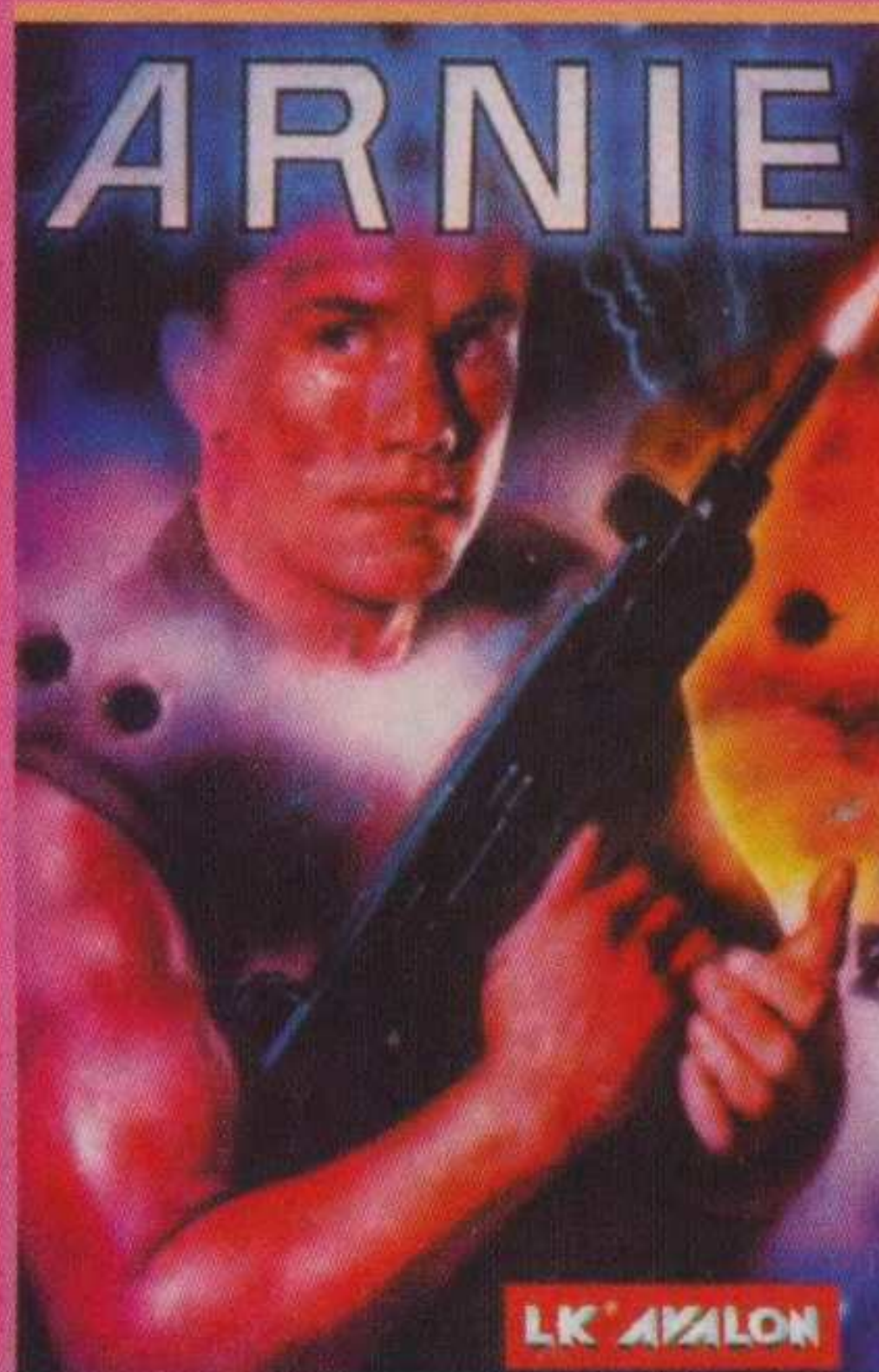
Oznajmiam więc, że w takich przypadkach liczą się głosy tylko z jednej kartki. I tak pojedynczy wyborca ma sporą siłę przebicia, ze względu na wciąż niewielki elektorat. Mówiąc po polsku — mało Was!

N a d e s ł a n o

Megarace

Wydana w 1993 roku gra firmy The Software Toolworks to wyścig, będący treścią programu "telewizji wirtualnej" przyszłości. Zasiadają za kierownicą opancerzonego wozu, wyposażonego w laser i wyrzutnie pocisków, gracz ma oczyścić z samochodowych gangów ulice pięciu fantastycznych miast. Gra jest pełna renderowanej grafiki, dzięki czemu wyścigi rozgrywane są w scenarii rodem z filmów SF. Całość, wraz z animowanym intro, w którym prezydent programu zapoznaje nas z zasadami gry, zajmuje 135 MB na płycie kompaktowej. Gra wymaga co najmniej 386 33 MHz, 2 MB RAM i czytnika CD-ROM. (ws)

Dystrybutor: CD-Projekt, Warszawa, ul. Wiejska 19



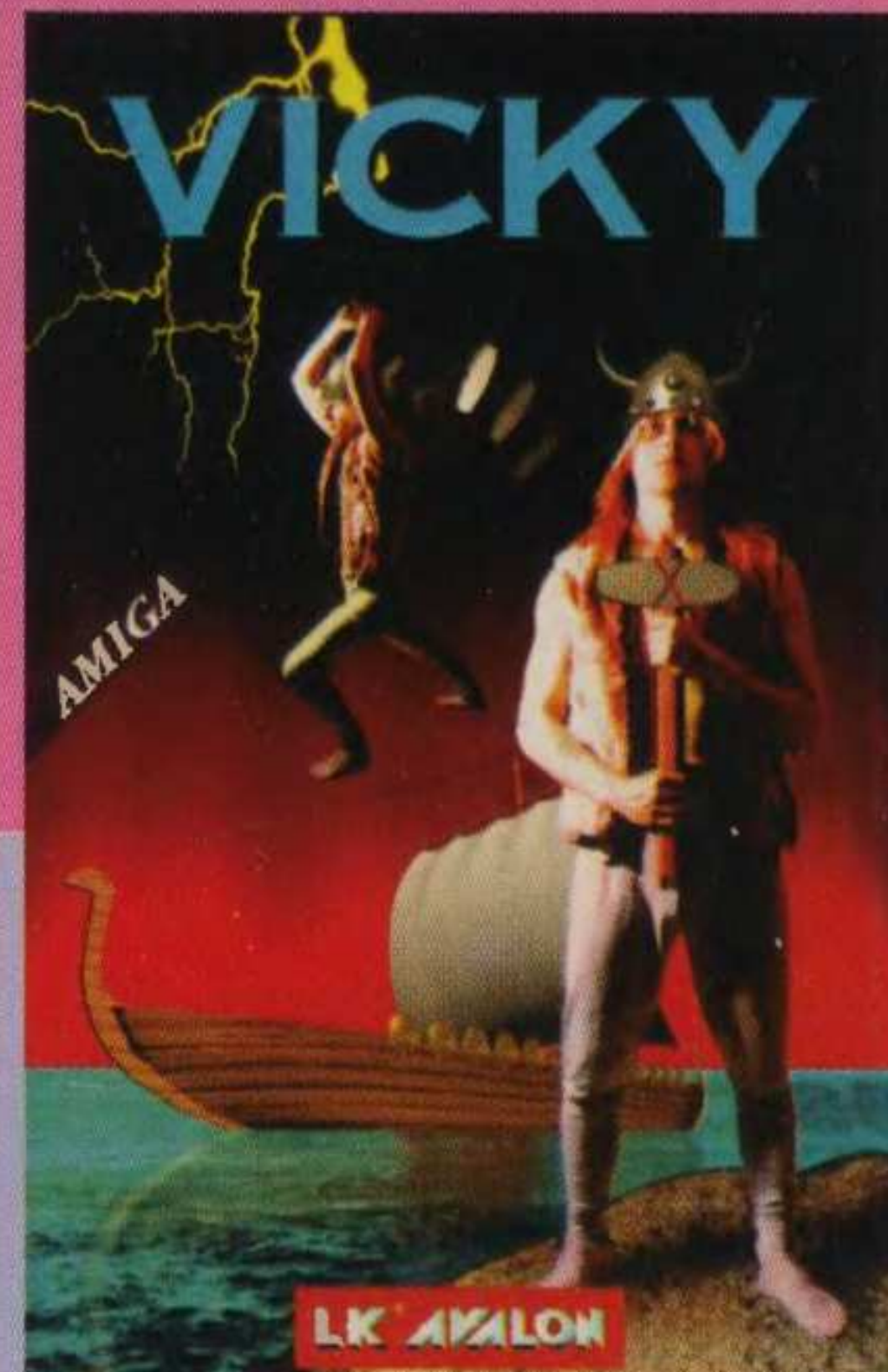
Arnie

Jeśli komuś podobają się dość już stara gra "Green Beret", to może sięgnąć po jej polski odpowiednik — "Arniego" wydanego przez L.K. Avalon. Przypomnijmy "polski" jest tu trochę mylący, gdyż firma Avalon wykupiła licencję od zachodniego Zeppelin Games Ltd, ale gra ukazała się w naszej wersji językowej, z polską instrukcją. Poruszamy się komandosem, którego zadaniem jest znalezienie podczas każdej z sześciu misji rozmaitych przedmiotów, takich jak klucze czy karty magnetyczne. Przeszkadzają nam w tym liczni przeciwnicy, z którymi łatwiej sobie poradzić po znalezieniu porzucanych tu i ówdzie dodatkowych broni. Gra przebiega w płaszczyźnie poziomej (widok z boku) i działa na każdej Amidzie z 512 kB RAM. (rs)

Vicky

"Vicky" to nowa gra platformowa wydana przez Laboratorium Komputerowe Avalon. Zadaniem tytułowej postaci jest odnalezienie zagubionych w przepastnych labiryntach kilku przedmiotów należących do bogów. Bez nich nasz bohater nie będzie mógł opuścić Walhalli. W poszukiwaniach przeszkadza Vicky'emu cała plejada najprzeróżniejszych potworów. Gra działa na każdej Amidzie z 512 kB RAM. (rs)

L.K. Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2



9/94

młody
TECHNIK

Indeks 365408
ISSN 0462-9760
Wrzesień 1994
Cena 25.000 zł

 LUPUS

Letnie szusy

Z techniką
w ...góry!

Cinquecento
w sosie własnym

**Trzy wymiary
według Amigi**

**Delta
Clipper
- rywal
wahadłowca**

**Matematyka
na rozdrożu?**

O najeżonych przeszkodami poszukiwaniach taniej drogi w kosmos pisze Jacek Kruk.

Animacja na komputerze to dla grafików ciekawe wyzwanie artystyczne.

**O programach 3D (three dimensions - trzy wymiary)
pisze specjalnie dla "MT" ekspert graficzny miesięcznika AMIGA - Andrzej Bobek.**

**"Przysmak" numeru, jaki wysmażyliśmy dla czytelników, to trzy dania
z popularnego na polskich drogach samochodu - Cinquecento.**

NEWS KRO- NIKA TOWA- RZY- SKA

SKŁAD ZŁOMU (HARD- WARE)

CD-ROM dla Jaguara

Mimo czarnych chmur zbierających się nad Atari (p. wyżej), firma zamierza jeszcze przed gwiazdką rozpocząć dostawy czytników CD-ROM dla Jaguara. Dzięki temu, Jaguar będzie mógł korzystać z nowej generacji gier wideo. CD-ROM będzie kosztował ok. 200 dolarów. Nowe tytuły gier to m. in. Demolition Man, Jack Nicklaus Cyber Golf i Battle-morph. (in)

Pierwszy system Virtual Reality na Amigę...

I najprawdopodobniej pierwszy w ogóle na komputer osobisty. W skład kompletu sprzedawanego przez firmę Megagem oprócz oprogramowania sterującego i interfejsu do podłączenia dwóch AGA-owych Amig (jak jest napisane — mogą to być standardowe, nierozszerzone modele) wchodzi jeszcze kask z dwoma wyświetlaczami. Można się zapytać, po co aż dwa komputery? Odpowiedź jest prosta — każdy z nich zajmuje się generowaniem obrazu w jednym okularze. Z systemem tym będą działały wszystkie istniejące gry, aczkolwiek aby uzyskać prawdziwy trójwymiarowy obraz, trzeba poczekać na specjalnie napisane w tym

Czy Tramiel pójdzie z torbami?

Firma Atari zdementowała ostatnio pogłoski o grożącym jej bankructwie, mimo iż kierownictwo przyznaje, że wynik finansowy roku 1994 trudno nazwać rewelacyjnym. Tramiel ma jeszcze nadzieję, że w pierwszym kwartale 1995 roku jakaś forsa zacznie wpływać mu do kieszeni, ale chciałby to osiągnąć poprzez zmniejszenie wydatków na reklamę, a nie bardzo wiadomo jak jeszcze można zmniejszyć to, co i tak jest za małe. Część kolesi z Wall Street uważa więc, że Atari nie ma już żadnych szans na ryn-

ku, dysponując — z potencjalnych hitów — w zasadzie tylko Jagua-rem, który przez część specjalistów uważany jest za niewypał. Jak będzie — czas pokaże; nam wydaje się, że Atari jeszcze ma szansę, tylko należałoby zrobić z panem Tramiel to, czego żądali dawno amigowcy, dając wyraz swym uczuciom w module "Anty-Atari Song". (in)

Witajcie w Internecie

Nie jest wcale głupio mieć wejście do Internetu. Szkoda tylko, że to tak drogo kosztuje... Ale mamy pocieszającą wiadomość dla posiadaczy modemów: do Internetu można się dostać za pośrednictwem gateway'a w BBS. Maloka w Warszawie. System, którego właścicielem jest skądinąd Stan Tymiński (tak, to ten sam...), funkcjonuje pod numerami telefonów: 622-02-02 i 622-10-15. Dostęp do Internetu i innych rozkoszy jest wprawdzie w Malo-plate, ale z prostego wyliczenia wynika, że dziesięciokrotnie tańszy, niż konto w Internecie Komercyjnym oferowane przez firmę ATM. (in)

ŚWIEŻE MIĘ- SKO (SOFT- WARE)

celu programu. Koszt tej zabawki jest jak na razie raczej wysoki — około 3500 USD (cena z kaskiem), można jednak oczekiwać, że z czasem spadnie do bardziej "realnego" poziomu. (rs)

Kto załłukł J. Rocka?

No właśnie. Z tym problemem spotkają się wszyscy nabywcy gry "Who shot Johnny Rock?", rozprawianej na CD-ROM i firmowanej przez American Laser Games. Gra działa na dowolnym PC od 386 wzwyż wyposażonym w czytnik CD-ROM; na tej samej płycie znajdziemy dwie wersje programu — dla PC zgodnych z MPC 1 (czytnik single-speed) i MPC 2 (czytnik double-speed). Gra przypomina mocno "Mad Dog Mc Cree", lecz jej akcja rozgrywa się w innych realiach (słodkie lata trzydzieste, gangsterzy itd.), a zagadka jest nieco bardziej skomplikowana. Dystrybutorem jest firma CD-Projekt, Warszawa, ul. Wiejska 19. (in)

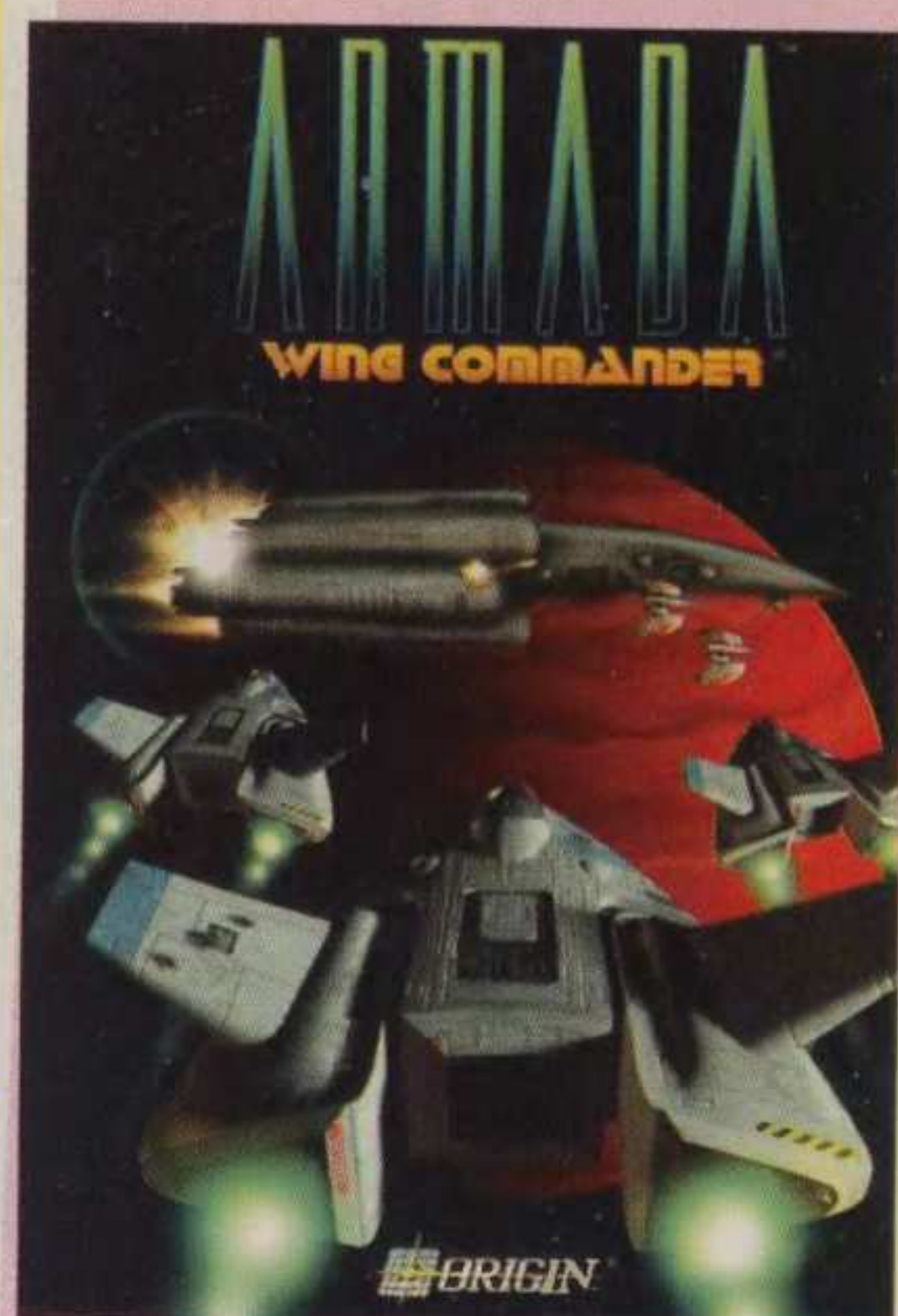
Kid Vicious

Coś dla miłośników platformówek. Znana z takich hitów jak "Lotus" czy "Supercars" grupa Magnetic Fields wyda już wkrót-

ce pod szyldem Oceanu nową grę pod tytułem "Kid Vicious". Ma to być coś pośredniego między grą przygodową a strzelaniną. Dużo nieprzyjaciół, wiele zagadek do rozwiązania a przede wszystkim liczne "podgry" (np. Space Invaders czy Breakout) powinny dostarczyć rozrywki na całe tygodnie. Dotychczas potwierdzone jest ukazanie się tego programu w wersji tylko na CD32. (rs)

Nadciąga Armada

Wing Commander Armada — nowa gra na PC firmy Origin — pozwala spełnić miłośnikom wal-



ki w Kosmosie ich najśmielsze marzenia. W stosunku do poprzednika wzbogacono ją o kilka typów statków (obecnie 10), możliwość gry we dwóch, także przeciwko komputerowi przy użyciu modemu, oraz tworzenie własnych misji, potyczek, a nawet rozbudowanych kampanii. (ws)

Kontratak obcych

Jeśli komuś było mało kolejnych części czy wydarzeń specjalnych gry "Alien Breed" tego zacieka wi, że w okolicach września powinien ukazać się "Alien Breed 2 — Assault Tower". Tak naprawdę to w stosunku do pierwowzoru idea gry nie zmieniła się. Nowe elementy to bardziej rozbudowane poziomy, większa liczba i różnorodność najprzeróżniejszych "stworów", kilka nowych broni, no i jeszcze bardziej podrasowana grafika. Szcz-

gólne wrażenie robi renderowane intro. Grą będą mogli się cieszyć posiadacze Amig wkrótce po wakacjach. (rs)

Mokra robota

W Dreamweb — najnowszej cyberpunkowej przygodówce firmy Empire gracz wciela się w



postać płatnego mordercy, który przyjął kontrakt na zabicie słynnej gwiazdy rocka. Na razie gra istnieje w wersji na PC i nie wyróżnia się niczym szczególnym, poza smętną atmosferą i ciekawym pomysłem dodatkowego ekranu, na którym widać w powiększeniu przedmioty pokazywane kursorem. Koniec z mozolnym klikaniem w poszukiwaniu monet na plaży. (ws)

Amigowe wieści z Microprose

Wbrew różnym pesymistycznym zapowiedziom firma Microprose dalej bawi się Amigą. Na przełomie września i października pojawi się znana z PC gra strategiczna "Fields Of Glory". Trochę później planowane jest wydanie "Sub War 2050". Obie te gry są w planach wydawniczych IPS. (rs)

Dodatki do Kick Off 3

"Kevin Keegan Player Manager" to trochę przydługa nazwa jak na grę, ale tak zdecydowały się nazwać efekt swojej współpracy dwie firmy — Imagineer i Anco. Ci, którzy kojarzą Anco z Kick Off, również i tym razem nie powinni mieć powodów do narzekania. Dzięki tej grze będą wreszcie mieli sposobność oprócz sprawdzenia swoich talentów piłkarskich, także zadebiutowania w roli menedżera klubu futbolowego. Gry można oczekiwać w okolicach września tego roku. (rs)

Krwawy dom...

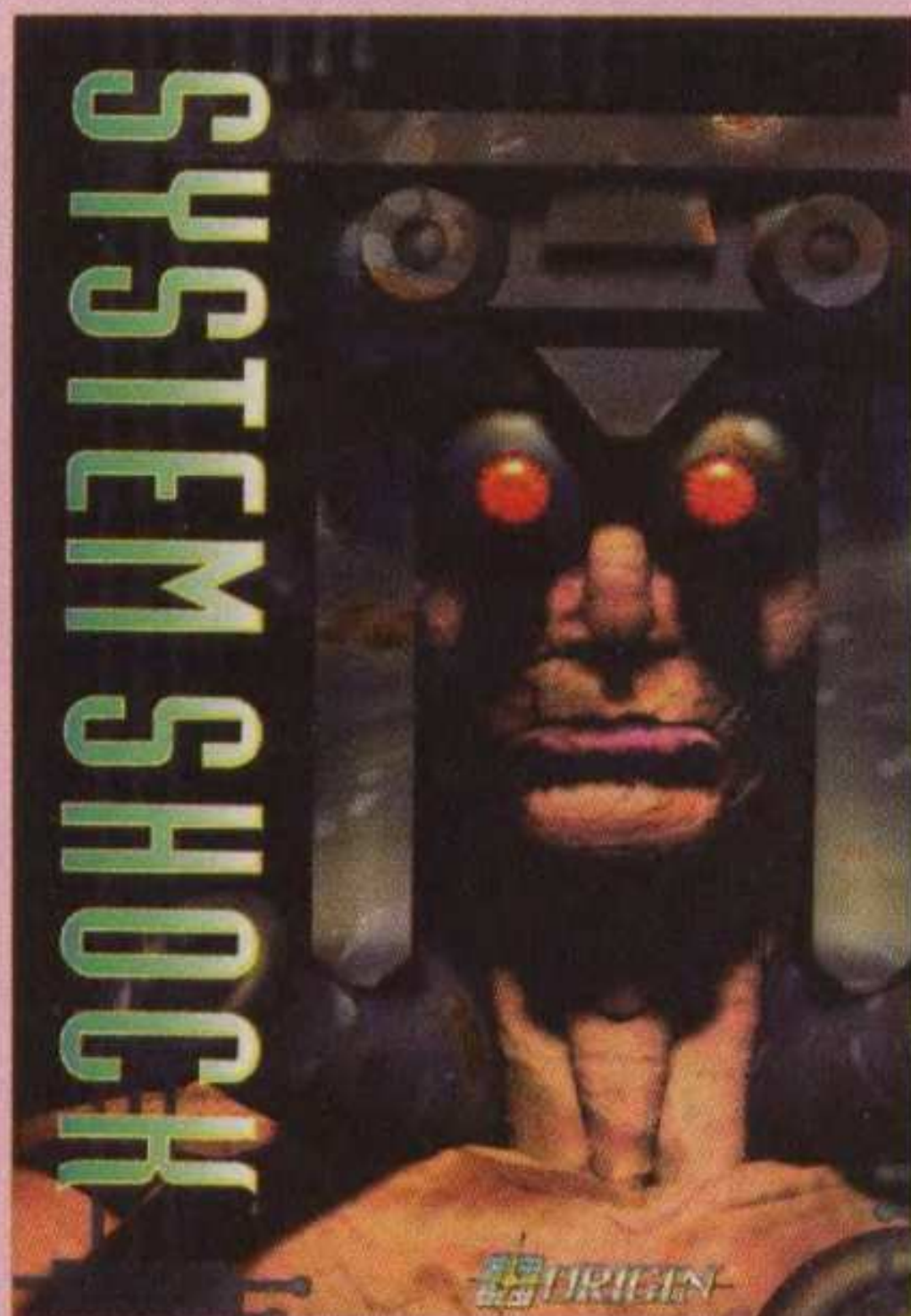
...czyli fińska grupa Bloodhouse, planuje wprowadzić na rynek Super Stardust — poszerzoną wersję gry dla posiadaczy CD32 i Amigi 1200. Więcej kolorów, jeszcze lepszy dźwięk, kilka dodatkowych poziomów i zapierający dech w piersiach trójwymiarowy tunel. (ps)

Do you gawarisz Italiano?

Właśnie z Włoch, a dokładniej z Paterno, od grupy Dynamic Style przybędą wkrótce dwie, ponoć rewelacyjne, gierki na Amisję. Perpetual Craze ma wszelkie zadatki, aby dorównać popularnością "Mortalowi", zaś USA Racing to nowe wcielenie wyścigów widzianych "z góry". Czekamy z niecierpliwością! (ps)

Bunt wirtualny

Origin planuje stworzyć posiadaczom PC do końca roku kolejny wirtualny świat pod nazwą System Shock. Tym razem jest to stacja kosmiczna, opanowana przez zbuntowany komputer.



Grafika rodem z Doomem, tylko jeszcze lepsza — poza tym można skakać, wspinać się, czołgać, pływać... ciekawe co jeszcze? System Shock ma być połączeniem płynnej akcji z łamigłówkami godnymi najlepszych gier przygodowych. Dodam jeszcze, że gra ta w Wielkiej Brytanii dozwolona będzie od lat 18. (ws)

Terramarque kontratakuje

Twórcy Elfmanii nie próżniają a ich nowy produkt pod nazwą P.I.D. — to uliczne wyścigi widziane "z góry". Pod postacią prywatnego detektywa, a dokładniej jego samochodu, będziemy uganiam się po ulicach miast w poszukiwaniu groźnych przestępców. Niby nic takiego, za to grafika jak zwykle odlotowa, a w dodatku tylko na Amigę. (ps)

Space academy...

...czyli następca wydanego przed dwoma laty D/Generation. Mindscape szykuje w pierwszym rzędzie wersję dla CD32, która zawiera ponoć jedyne 700 pomieszczeń do zwiedzenia. Jak zwykle trzeba będzie wykazać się zręcznością, refleksem i trzeźwością umysłu. Kurczę, a ludzie mówią, że gry oglupiają... (ps)

Universe

Nowa przygodówka na PC firmy Core Design zaskakuje głównie fabulą — na skutek nieodpowiedzialnych eksperymentów z rzeczywistością wirtualną bohater zostaje przeniesiony do innego, zupełnie realnego świata. Wszystko jest jakieś dziwne — wokół



G2

Psygnosis pracuje nad czymś w rodzaju Doom dla Amigi. Idea gry jest prosta — naszym zadaniem jest patrolowanie niemal tysiąca różnych pomieszczeń, po których panoszą się krwiożercze bestie. Oczywiście do dyspozycji mamy różne giwery, klucze, apteczki oraz poręczny komputer spełniający funkcje mapy, alarmu, wytrychu... G2 to tytuł roboczy, więc niech każdy wyteżę co sił swoje ucho, aby nie przegapić momentu ukazania się tej gry na rynku. (ps)

Pinball is out

21st Century Entertainment zamiast oczekiwanego następcy Pinball Fantasies oddaje w ręce Amigowców platformówkę. Marvin's Marvellous Adventure (od



unoszą się niewielkie asteroidy, ale otoczone atmosferą... ciążenie jest bardzo niskie, ale chodzić można normalnie... Interfejs i grafika są już zupełnie zwyczajne. (ws)

razu wpada w ucho, no nie?) jako "odbijanka" jest na pewno dość kiepska, za to zręcznościówka — wspaniała. Wspaniała? Och nie, powiedziałbym re-we-la-cyjna. Na miejscu Sonica i Mario już bym pakował manatki. (ps)

JAK WSTĄPIĆ DO KLUBU

CZŁONKIEM GAMBLERCLUBU ZOSTAJE AUTOMATYCZNIE KAŻDY PRENUMERATOR "GAMBLERA". WYSTARCZY WIĘC OPŁACIĆ — KORZYSTAJĄC Z KUPONU PRENUMERATY WEWNĄTRZ NUMERU — PRENUMERATĘ I ODCZekać kilka tygodni na kartę klubową.

WZÓR ZAMÓWIENIA

ZAMÓWIENIA NA PROGRAMY Z OFERTY KLUBOWEJ, KTÓRE OD WAS OTRZYMujemy BYWAJĄ BARDZO RÓŻNIE FORMUŁOWANE. ZDARZYŁ SIĘ NAWET TAKI PRZYPADOK, ŻE ZAMAWIAJĄCY NIE PODAŁ NUMERU KATALOGOWEGO GRY ANI KOMPUTERA, NA KTÓRY PROGRAM MA BYĆ PRZEZNACZONY, PODCZAS GDY GRA WYSTĘPOWAŁA W WERSJI DLA AMIGI I DLA PC...

PROponujemy WAM ZATEM WZORZEC ZAMÓWIENIA, KTÓRY GWARANTUJE, ŻE WSZYSTKIE POTRZEBNE INFORMACJE W ZAMÓWIENIU SIĘ ZNAJDĄ:

[Imię] [Nazwisko]
[Kod] [Miasto]
[Ulica]
[Numer klubowy]

ZAMÓWIENIE

Zamawiam grę [tu nazwa] dla komputera [tu format i nośnik] oznaczoną w katalogu GamblerClubu numerem [tu numer katalogowy] w cenie [cena klubowa].

[miasto, data]

[podpis]

Przykładowo mogłoby to wyglądać następująco:

Jan Kowalski
00-095 Warszawa
ul. Nieprawdopodobna 16/7
GamblerClub Member 11023

ZAMÓWIENIE

Zamawiam grę "Powermonger" dla komputera PC, 3.5" oznaczoną w katalogu GamblerClubu numerem 0512 w cenie 220 000 zł.

Warszawa, 19/04/94

[tu stosowny bohormaz]

Komunikat ZiP_Soft

W lipcu pięć osób ukończyło grę Phobos '99.

Redakcja "Gamblera" na zlecenie firmy ZiP_Soft przeprowadziła losowanie nagród.

"Komputerowy Słownik Angielsko-Polski" w. 5.5 (dla DOS) wygrali:

Adam Jarmuła z Warszawy.

Paweł Papierkowski z Gdańska.

Walkmany firmy Panasonic wygrali:

Krzysztof Mrozowski z Gliwic,

Piotr Pudło z Warszawy.

Klubowa lista przebojów

Zgodnie z zapowiedzią przedstawiamy kolejne wydanie listy najlepiej sprzedających się programów z oferty GamblerClubu. W ofercie klubowej znajdują się gry na dwa typy komputerów (przynajmniej na razie) — Amigę i PC. Drugi miesiąc z kolei wzrasta liczba zamawiających gry dla komputera Amiga, choć trzeba też uczciwie przyznać, że jest to wzrost symboliczny (0,3%). Obecnie proporcje układają się następująco:

PC 67,9%
Amiga 32,1%

Rozkład zainteresowania użytkowników Amigi opisuje następująca tabela:

Miejsce	Nazwa gry	Procent zamówień	Miejsce przed miesiącem	Zmiana pozycji
1	Harpoon	19,09%	1	0
2	Black Crypt	17,27%	2	0
3	Lure of Temptress	8,18%	3	0
4	Space Hulk	8,18%	5	1
5	Dune	7,27%	8	3
6	Deluxe Paint IV	5,45%	4	-2
7	Birds of Prey	4,55%	6	-1
8	Civilization	4,55%	7	-1
9	N.A.M.	4,55%	10	1
10	Dungeon Master	3,64%	11	1
11	Indianapolis 500	3,64%	9	-2
12	688 Attack Sub	2,73%	13	1
13	Powermonger	2,73%	12	-1
14	Łowca - Ostatnie Starcie	1,82%	14	0
15	Shadowlands	1,82%	15	0
16	Syndicate	1,82%	16	0
17	F-117A	0,91%	-	nowość
18	Gunship 2000	0,91%	17	-1
19	Strike Fleet	0,91%	18	-1

Czołówka jest, jak widać, bardzo ustabilizowana — na trzech pierwszych pozycjach już kolejny miesiąc nie zanotowaliśmy zmian. Z dwu ubiegłomiesięcznych nowości: Deluxe Paint IV i Dune, pierwsza odnotowała spadek (w ubiegłym miesiącu był to rewelacyjny debiut) druga zaś największy w tym miesiącu awans.

W drugiej tabeli — zakupów dokonywanych przez użytkowników PC — stawka jest nieporównanie bardziej wyrównana, co dowodzi zarówno znacznego rozproszenia zainteresowań jak i dużo bogatszej oferty. Również tutaj nie ma wielkich zmian — liderzy czyli pierwsze trzy pozycje jedynie pozamieniały się miejscami. Dwie gry odnotowały wyraźny wzrost pozycji: Dune (podobnie jak w Amidze, jest to więc chyba rzeczywisty hit) oraz Michael Jordan in Flight (lubimy sport latem?).

Miejsce	Nazwa gry	Procent zamówień	Miejsce przed miesiącem	Zmiana pozycji
1	Buzz Aldin's Race Into Space	6,44%	3	2
2	Lure of Temptress	6,44%	1	-1
3	Strike Commander	6,44%	2	-1
4	Ultima Underworld	6,44%	7	3
5	Privateer	6,01%	4	-1
6	Harpoon	5,15%	5	-1
7	Seal Team	5,15%	10	3
8	Carriers at War	4,29%	6	-2
9	Ultima VII	3,86%	8	-1
10	V for Victory	3,86%	9	-1
11	Michael Jordan in Flight	3,43%	18	7
12	Syndicate	3,43%	11	-1
13	Civilization	3,00%	16	3
14	Dune	3,00%	21	7
15	Incredible machine	3,00%	13	-2
16	Betrayal at Krondor	2,58%	12	-4
17	Dungeon Master	2,58%	22	5
18	Shadowlands	2,58%	14	-4
19	688 Attack Sub	2,15%	15	-4
20	Legacy	2,15%	17	-3
21	Powermonger	2,15%	19	-2
22	Quest for Glory III	1,72%	23	1
23	Birds of Prey	1,29%	24	1
24	Chuck Yeager's Air Combat	1,29%	25	1
25	F-15 Strike Eagle III	1,29%	27	2
26	Rex Nebular	1,29%	26	0
27	Heroes of the 357-th	0,86%	28	1
28	Indianapolis 500	0,86%	32	4
29	Kasparov's Gambit	0,86%	33	4
30	King's Quest IV	0,86%	34	4
31	MiG 29M	0,86%	29	-2
32	Oh no! More Lemmings	0,86%	35	3
33	Patriot	0,86%	30	-3
34	Phobos '99	0,86%	-	nowość
35	Theatre of War	0,86%	31	-4
36	F-117A	0,43%	-	nowość
37	Space Hulk	0,43%	36	-1
38	Task Force	0,43%	37	-1

Za miesiąc następnego notowanie listy najczęściej kupowanych przez klubowiczów gier.

DUNE



Książkowe dzieje pustynnej planety Diuna liczą bodaj osiem opasłych tomisk. To w fantastycznym świecie tej powieści rozgrywa się walka między Artrydami i Harkonnenami, w której gracz może wziąć udział.

F-15 STRIKE EAGLE III



Symulacja — lot i walka.

FIELDS OF GLORY



Akcja gry, w której dowodzi się wielkimi armiami, rozgrywa się w realiach Europy wojen napoleońskich (ściślej po powrocie Napoleona z zesłania na Elbę).

STRIKE COMMANDER



Gracz dowodzi dywizjonem lotniczym (F-16 i F-22) w świecie w 2011 roku. Doskonała grafika.

DELUXE PAINT IV

Doskonały program graficzny.

INDYCAR RACING



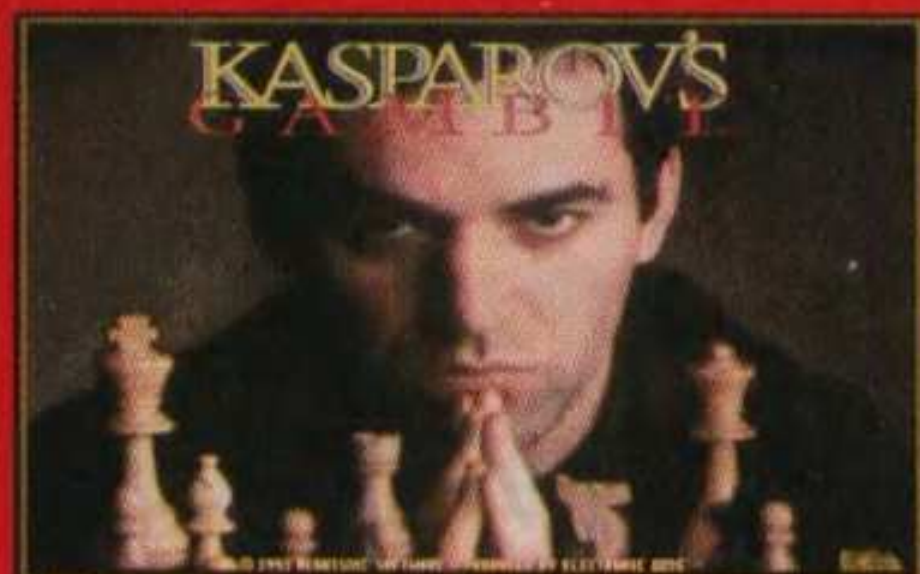
Symulacja — gracz bierze udział w wyścigach formuły Indy.

ARDENY



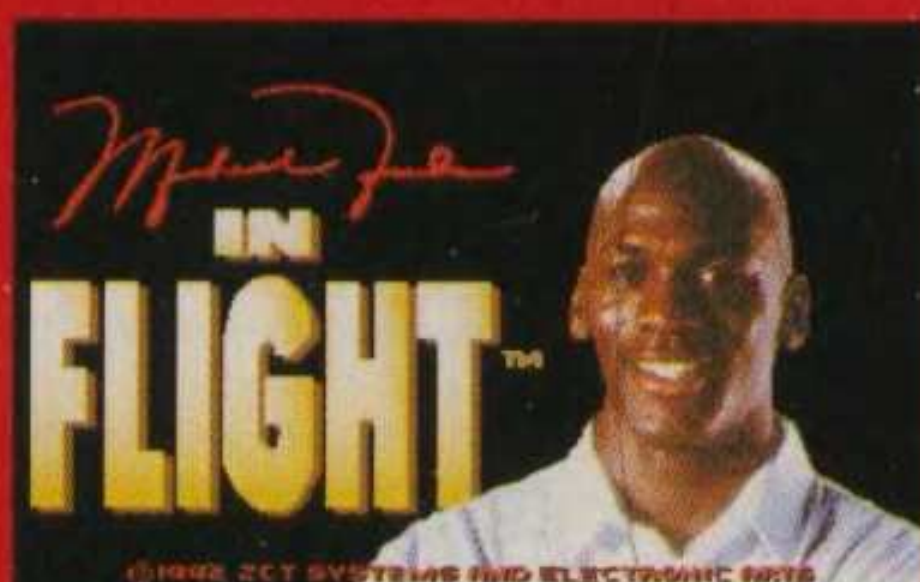
Gra strategiczna (pierwsza polska). W bitwie można grać przeciwko komputerowi lub przeciwko drugiej osobie dowodząc zarówno oddziałami niemieckimi jak i alianckimi.

KASPAROV'S GAMBIT



Program szachowy, w którym można grać przeciwko jednemu z kilkudziesięciu przeciwników reprezentujących różne style gry. Kasparov udziela wskazówek.

MICHAEL JORDAN IN FLIGHT



Symulacja (obraz trójwymiarowy) gry w koszykówkę.

KING'S QUEST IV

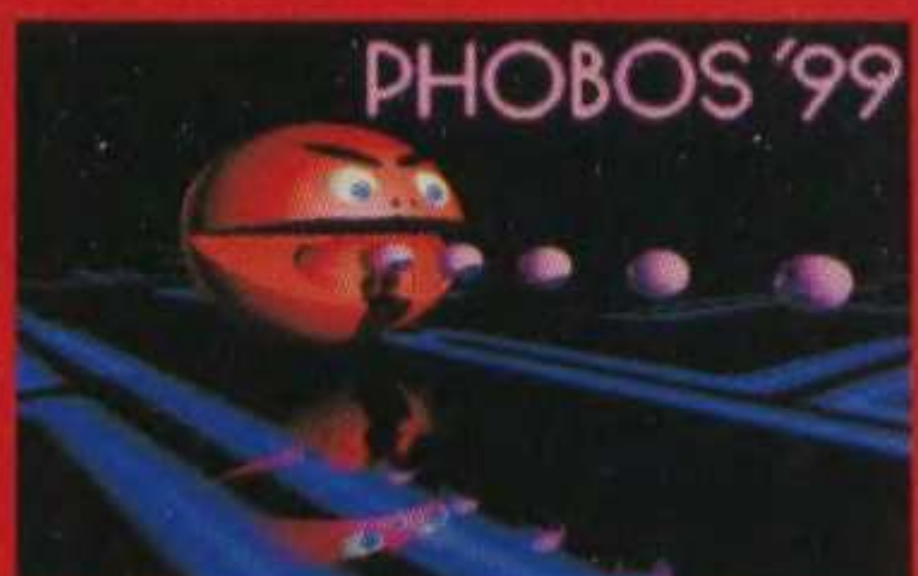
Fantastyka, zagadki, romanse, przygody — to wszystko spotyka księcia Aleksandra.

PATRIOT



Gra strategiczna rozgrywająca się w realiach niedawnej wojny w Zatoce Perskiej (przeciwko Irakowi).

PHOBOS '99



Gra logiczno-zręcznościowa. Robot ma za zadanie zniszczyć krążące po orbicie Phobosa automatyczne laboratorium.

PRIVATEER



Kosmos, statki kosmiczne, bazy, handel, walki w przestrzeni...

QUEST FOR GLORY III

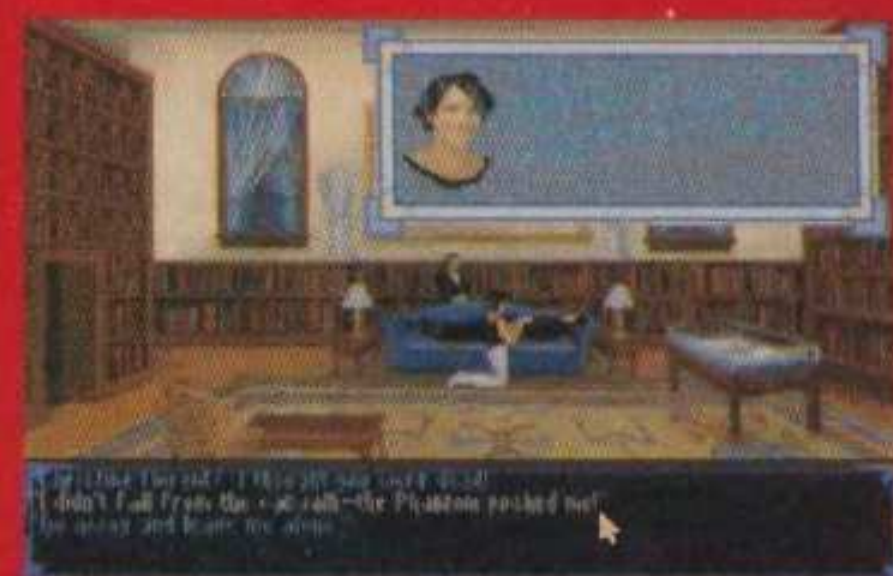


Fantastyczny świat państwa Tarna jest scenariatem tej gry, w której można brać udział wcielając się w jedną z kilku postaci.

F-117A

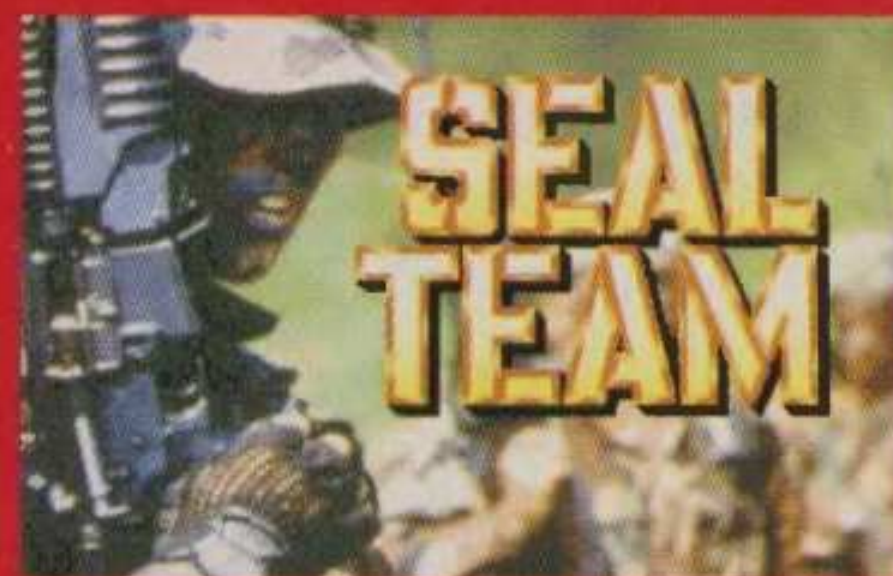
Symulacja nie wykrywanego przez radary bombowca F-117A.

RETURN OF THE PHANTOM



Gracz prowadzi śledztwo dotyczące morderstw w Operze Paryskiej.

SEAL TEAM



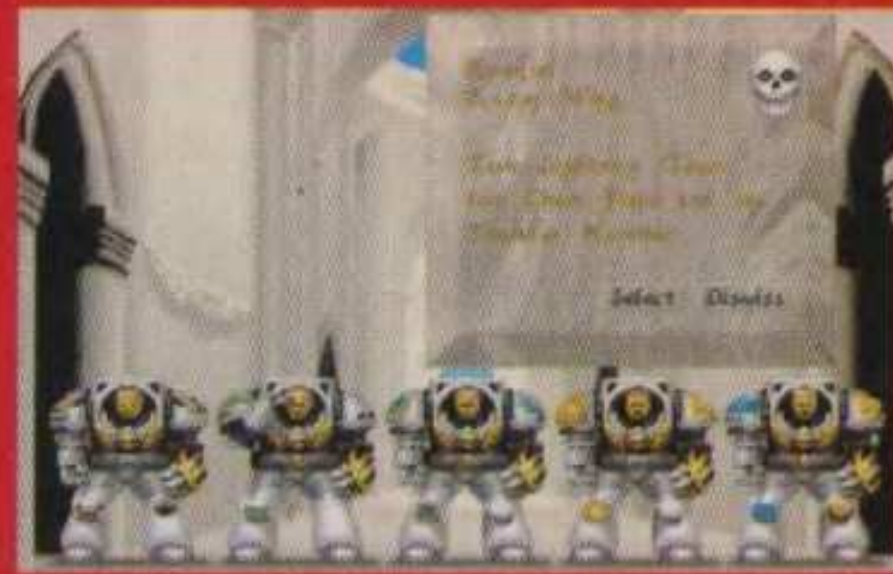
Akcja gry (trójwymiarowej) rozgrywa się podczas wojny w Wietnamie — kilkadziesiąt różnych misji oddziału dywersyjnego.

SHADOWCASTER



Tytułowy Shadowcaster (w którego wciela się gracz) ma zdolność przekształcania się w różne istoty. Jego zadaniem jest przemierzenie fantastycznego świata, aby ocalić swoją rasę.

SPACE HULK



Walka z przypominającymi owady potworami zamieszkującymi wrak stacji kosmicznej.

V FOR VICTORY

Gra strategiczna odtwarzająca największą podczas II Wojny Światowej operację powietrzno-desantową "Market Garden" (m.in. bitwa pod Arnhem).

PRZED STAWIAMY NIEKTÓRE GRY

Sklepy GamblerClubu

Już dwa sklepy w Warszawie honorują karty GamblerClubu. Przypominamy, że każdy sklep na terenie całego kraju może zostać "sklepem GamblerClubu". Wystarczy nadesłać do klubu stosowną deklarację woli oraz propozycję zasad funkcjonowania zniżek oraz ich zakresu i wielkości — skontaktujemy się i ustalimy szczegóły. Sklepy otrzymają nalepki identyfikacyjne a ich adresy wraz z zakresem oferty będą publikowane na łamach GamblerClubu.

Klubowiczów natomiast gorąco prosimy o uwagi oraz ewentualne (mam nadzieję, że ich nie będzie) skargi gdyby nie zostali obsłużeni zgodnie z zasadami klubowymi.

Warszawa

IPS

ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66

Oferta:

produkty z Tabel A
w cenie klubowej

LUPUS

ul. Stępińska 22/30, tel. 41-51-21

Oferta:

będące w bieżącej sprzedaży
książki Wydawnictwa LUPUS
z 10% upustem

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

GamblerClub prowadzi sprzedaż wysyłkową legalnego oprogramowania (ściślej mówiąc: prowadzą ją w naszym imieniu firmy dystrybucyjne — w chwili obecnej dwie: IPS i Zip Soft).

Zamówienie gry czy gier (zostały one pogrupowane i przedstawione w tabelach obok) jest proste — wystarczy wysłać do GamblerClubu zamówienie (którego wzór publikujemy na kolumnie obok) i poczekać ok. 3-4 tygodni. Gra nadejdzie pocztą za zaliczeniem (tj. płatność następuje przy odbiorze). Obowiązuje Was cena klubowa (plus koszty pocztowe).

Bardziej niecierpliwym proponujemy możliwość zakupu w sklepach GamblerClubu (mamy nadzieję, że będzie ich sporo na terenie całego kraju).

Tabela A1. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów Amiga

Numer katalogowy	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
5	Civilization	MicroProse	Amiga	3.5"	1MB	518 500,00 zł	450 000,00 zł
51	DeluxePaint IV A.G.A.	Electronic Arts	Amiga	3.5"	A-1200, 2MB, 2FDD/HDD	976 000,00 zł	870 000,00 zł
6	DeluxePaint IV v. 4.0	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	854 000,00 zł	770 000,00 zł
64	F-117A	MicroProse	Amiga	3.5"	1MB	671 000,00 zł	600 000,00 zł
17	Space Hulk	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	512 400,00 zł	450 000,00 zł
21	Syndicate	Bullfrog	Amiga	3.5"	1MB	585 600,00 zł	530 000,00 zł

Tabela A2. Kolekcja Klasyki Komputerowej (IPS) dla użytkowników komputerów Amiga

Numer katalogowy	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
46	688 Attack Sub	Domark	Amiga	3.5"	1MB	280 600,00 zł	250 000,00 zł
28	Birds of Prey	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	280 600,00 zł	250 000,00 zł
29	Black Crypt	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	280 600,00 zł	250 000,00 zł
61	Dune	Virgin Games	Amiga	3.5"	1 MB	280 600,00 zł	250 000,00 zł
58	Dungeon Master	Psygnosis	Amiga	3.5"	1MB	280 600,00 zł	250 000,00 zł
33	Harpoon	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	280 600,00 zł	250 000,00 zł
36	Indianapolis 500	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	280 600,00 zł	250 000,00 zł
38	MI6 29M	Domark	Amiga	3.5"	1MB	280 600,00 zł	250 000,00 zł
39	NAM	Domark	Amiga	3.5"	1MB	280 600,00 zł	250 000,00 zł
70	Oh no! More Lemmings	PSYGNOSIS	Amiga	3.5"	1MB	280 600,00 zł	250 000,00 zł
41	Powermonger	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	280 600,00 zł	250 000,00 zł
77	Risky Woods	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	280 600,00 zł	250 000,00 zł
43	Shadowlands	Domark	Amiga	3.5"	1MB	280 600,00 zł	250 000,00 zł

Tabela A3. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów PC

Numer katalogowy	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
71	Ardeny	IPS CG	PC	3.5"	Herc., EGA lub VGA	390 400,00 zł	350 000,00 zł
1	ATAC	MicroProse	PC	3.5"	VGA	597 000,00 zł	550 000,00 zł
3	Betrayal at Krondor	Sierra	PC	3.5"	386SX, 2MB RAM	671 000,00 zł	600 000,00 zł
2	Buzz Aldrin's Race into Space	Electronic Arts	PC	3.5"	AT, 570KB, 16MB HDD, VGA	805 200,00 zł	600 000,00 zł
4	Civilization	MicroProse	PC	3.5"	EGA, VGA	549 000,00 zł	500 000,00 zł
65	F-117A	MicroProse	PC	3.5"	286, 1MB RAM	671 000,00 zł	600 000,00 zł
7	F-15 Strike Eagle III	MicroProse	PC	3.5"	386, 2MB RAM, VGA, 10MB HDD	780 400,00 zł	700 000,00 zł
52	Fields of Glory	"icroProse"	PC	3.5"	386/16, 2MB RAM, MCGA, 12MB HD	854 000,00 zł	780 000,00 zł
72	IndyCar Racing	Virgin	PC	3.5"	386DX/25, 4MB, MCGA, 12MB HDD	793 000,00 zł	700 000,00 zł
9	Kasparov's Gambit	Electronic Arts	PC	3.5"	386SX/16, 4MB RAM, 11MB HDD, VGA	671 000,00 zł	600 000,00 zł
53	King's Quest IV	Sierra	PC	5.25"	VGA	695 400,00 zł	600 000,00 zł
73	Labyrinth of Time CD	Electronic Arts	PC	CD	386SX/16, 4MB RAM, VGA	1 586 000,00 zł	1 300 000,00 zł
54	Lure of the Temptress	Virgin Games	PC	3.5"	VGA	488 000,00 zł	350 000,00 zł
11	Michael Jordan in Flight	Electronic Arts	PC	3.5"	386/16 2MB RAM, VGA	427 000,00 zł	350 000,00 zł
12	Patriot	Electronic Arts	PC	3.5"	386SX, 4MB RAM, VGA-VESA	549 000,00 zł	500 000,00 zł
13	Privateer	Origin	PC	3.5"	386/25, 4MB RAM, 20MB HDD	732 000,00 zł	650 000,00 zł
66	Privateer CD	Origin	PC	CD	386/25, 4MB RAM, 20MB HDD	732 000,00 zł	650 000,00 zł
14	Quest of Glory III	Sierra	PC	5.25"	VGA	585 600,00 zł	500 000,00 zł
57	Return of the Phantom	MicroProse	PC	3.5"	VGA	793 000,00 zł	700 000,00 zł
15	Seal Team	Electronic Arts	PC	3.5"	AT, 640KB RAM, VGA	488 000,00 zł	430 000,00 zł
67	Shadowcaster	Origin	PC	3.5"	386SX, 4MB RAM, VGA, 16MB HDD	793 000,00 zł	700 000,00 zł
68	Shadowcaster CD	Origin	PC	CD	386SX, 4MB RAM, VGA, 16MB HDD	793 000,00 zł	700 000,00 zł
74	Sherlock Holmes CD	Electronic Arts	PC	CD	386SX, 4MB RAM, VGA	610 000,00 zł	550 000,00 zł
16	Space Hulk	Electronic Arts	PC	3.5"	VGA	646 600,00 zł	550 000,00 zł
75	Space Hulk CD	Electronic Arts	PC	CD	386, 4MB RAM, VGA	646 600,00 zł	550 000,00 zł
18	Strike Commander	Origin	PC	3.5"	386/25, 4MB RAM, 27MB HDD, VGA	793 000,00 zł	700 000,00 zł
20	Syndicate (polska wersja)	Bullfrog	PC	3.5"	590KB RAM, VGA, 12MB HDD	695 400,00 zł	620 000,00 zł
69	Syndicate CD	Bullfrog	PC	CD	386, 4MB RAM, VGA	695 400,00 zł	620 000,00 zł
55	Task Force	MicroProse	PC	3.5"	386, 2MB RAM, VGA/MCGA	793 000,00 zł	700 000,00 zł
56	Theatre of War	Electronic Arts	PC	5.25"	2MB (SVGA), 640 KB (VGA)	244 000,00 zł	200 000,00 zł
22	Ultima Underworld	Origin	PC	3.5", 5.25"	386SX, 2MB RAM, 13MB HDD, VGA	695 400,00 zł	480 000,00 zł
23	Ultima Underworld II	Origin	PC	3.5"	386SX, 2MB RAM, 14MB HDD, VGA	732 000,00 zł	650 000,00 zł
24	Ultima VII	Origin	PC	3.5", 5.25"	2MB RAM, 21MB HDD	732 000,00 zł	500 000,00 zł
25	V for Victory III	Electronic Arts	PC	3.5"	SVGA (VESA)	494 100,00 zł	450 000,00 zł
26	Xenobots	Electronic Arts	PC	3.5"	AT, 1MB RAM, VGA	427 000,00 zł	380 000,00 zł

Tabela A4. Kolekcja Klasyki Komputerowej (IPS) dla użytkowników komputerów PC

Numer katalogowy	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
45	688 Attack Sub	Domark	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600,00 zł	250 000,00 zł
27	Birds of Prey	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600,00 zł	250 000,00 zł
60	Dune	Virgin Games	PC	3.5"	VGA	280 600,00 zł	250 000,00 zł
31	Dungeon Master	PSYGNOSIS	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600,00 zł	250 000,00 zł
32	Harpoon	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600,00 zł	250 000,00 zł
34	Heroes of the 37th	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600,00 zł	250 000,00 zł
35	Indianapolis 500	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600,00 zł	250 000,00 zł
37	MI6 29M	Domark	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600,00 zł	250 000,00 zł
59	Oh no! More Lemmings	Psygnosis	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600,00 zł	250 000,00 zł
40	Powermonger	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600,00 zł	250 000,00 zł
76	Risky Woods	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600,00 zł	250 000,00 zł
42	Shadowlands	Domark	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600,00 zł	250 000,00 zł

Tabela B1. Bieżąca oferta ZIP Soft dla użytkowników komputerów PC

Numer katalogowy	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
62	Phobos '99	ZIP Soft	PC	5.25"	AT, 640KB, VGA	220 000 zł	185 000 zł

LOTERIA

Wygraj PC/486 lub Amigę!

Przez pół roku poczynając od sierpnia, co miesiąc rozlosujemy jeden komputer PC 486 lub Amiga (do wyboru) wśród prenumeratorów "Gamblera", "Magazynu AMIGA" i "Młodego Technika".**

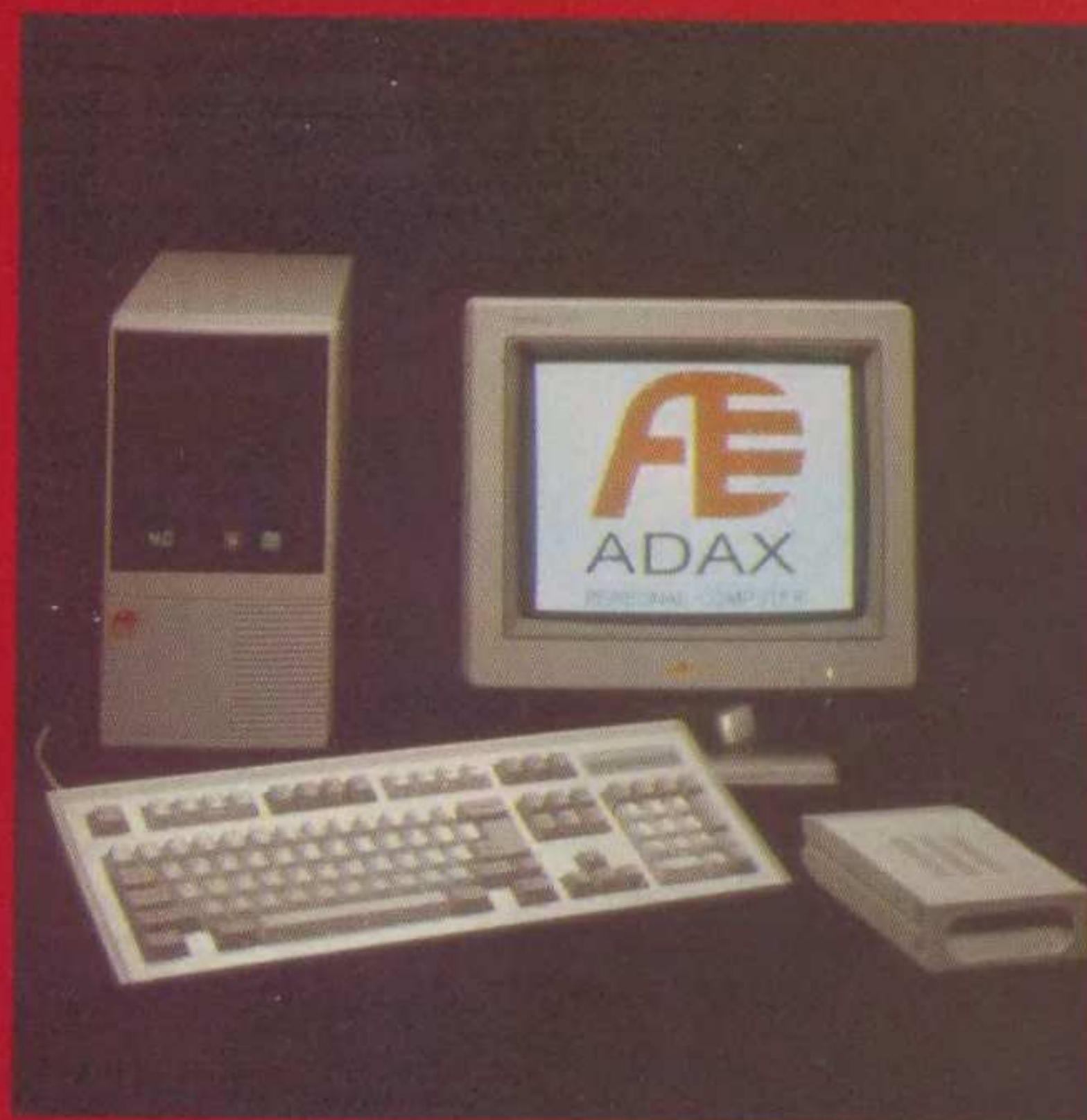
Pierwsze losowanie komputera zostało przeprowadzone 1 sierpnia, następne będzie 1 września, 1 października itd. - sześć razy, z listy będącej połączeniem list prenumeratorów wymienionych pism.

Jeśli jesteś prenumeratorem jednego pisma - możesz wygrać sześć komputerów.

Jeśli jesteś prenumeratorem dwu pism - możesz wygrać... też sześć komputerów, ale Twoje szanse są dwukrotnie wyższe (nazwisko dwa razy pojawia się na liście do losowania).

Jeśli jesteś prenumeratorem wszystkich trzech pism - masz trzykrotnie większą szansę wygrania sześciu komputerów.

Jeśli nie jesteś prenumeratorem ani jednego z nich... - przemyśl to sobie!

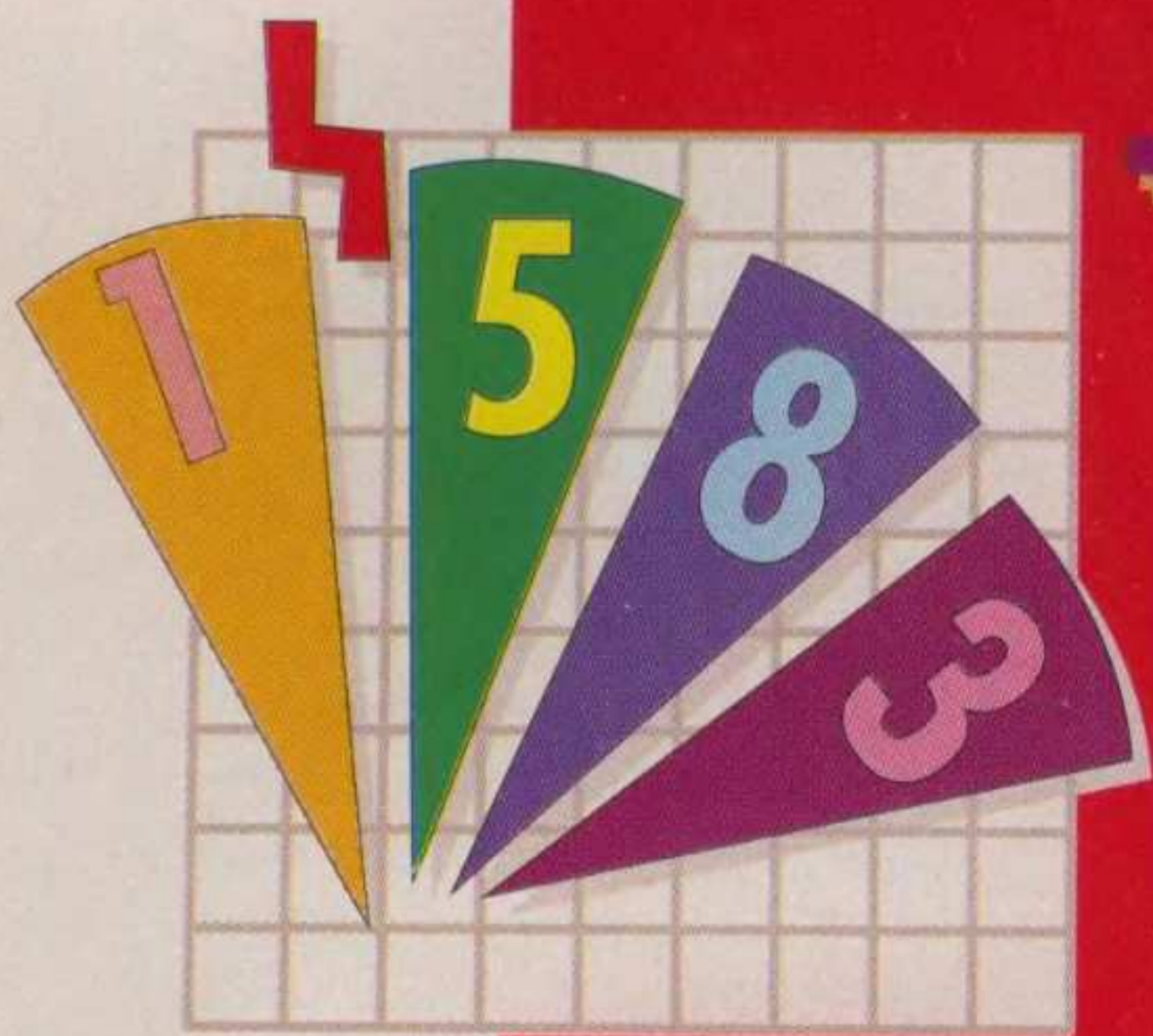


* komputer ADAX
Advanced ML 4 SX-25
stanowiący nagrodę
przygotowała
firma JTT Computer
Sp. z o.o.,
50-950 Wrocław 2,
skr. poczt 863,
ul. Braci Gierymskich 156,
tel. (071) 370 01,
fax (071) 44 66 89,
producent komputerów
ADAX
oraz dystrybutor
podzespołów,
urządzeń peryferyjnych,
akcesoriów do
komputerów
PC i domowych

Pierwszy komputer
wylosował Miłosz Łubkowski
z Bielska-Białej
prenumerator "Gamblera"
"Magazynu Amiga"

** w zależności od podaży będzie to Amiga 4000 w konfiguracji podstawowej lub Amiga 1200 rozbudowana m. in. o twardy dysk;

*** losowaniem zostaną objęte jedynie osoby posiadające prenumeratę Wydawnictwa LUPUS (dokonały wpłaty na konto Wydawnictwa);



TELEZGADULA

A oto kolejnych siedem pytań:

1. Kto to jest (proszę podać imię i nazwisko) oraz jakie trofea (tytuły, nagrody) zdobyła i w którym roku? (2 pkt)



2. Kto to jest (proszę podać imię i nazwisko), z jakim zespołem występuje i jaki tytuł ma ich ostatnia płyta? (3 pkt)



3. Kto to jest (proszę podać imię i nazwisko)? (1 pkt)



Leniwie przerzucając kanały TV satelitarnej, próbuję znaleźć motyw do kolejnych pytań "Telezgaduli". Upał jest tak duży, że wykrzywia nawet fale wizyjne w mojej osiedlowej "kablówce", ale mam nadzieję, że najwierniejsi uczestnicy konkursu i tak poradzą sobie z następną porcją zagadek.

4. Jak nazywa się ten człowiek (proszę podać imię i nazwisko) i dla jakiej firmy pracuje? (2 pkt)



5. Jak nazywa się ten facet i z jakim zespołem występował przed wybraniem kariery solowej? (2 pkt)



6. Podaj nazwę zespołu oraz tytuł wykonywanego przez niego utworu, którego teledysk opatrzone taką smutną buzią. (2 pkt)



Jak zapowiadałem, w tym odcinku nie podaję odpowiedzi z numeru 7/94 ze względu na przedłużenie terminu zbierania odpowiedzi z miesięcy wakacyjnych (lipiec — sierpień) do 5 września br. Wszystkie zaległe formalności (czyli podanie odpowiedzi i zwycięzców comiesięcznych losowań nagród) zostaną nadrobione w następnym (10/94) numerze Gamblera.

Tych z graczy, którzy mają już sporą stratę do czołówki, jak również tych, którzy w tej czołówce się znajdują, pragnę pocieszyć — na ostatnią rundę planowana jest znacznie większa pula punktów niż zazwyczaj. Warto więc walczyć do końca.



7. Kto to jest i ile bramek strzelił w tegorocznych finałach Mistrzostw Świata w USA? (2 pkt)

GAMBLER 9/94
KUPON
TELE

9/94



GALERIA

Skończyły się już wakacje, czas wracać do szkoły, ale autor wrześniowej Galerii — Krzysztof Kowal ze Słupski, ma to już za sobą. W maju, egzaminem maturalnym, zakończył swoją przygodę ze szkołą średnią.

Autor interesuje się niemal wszystkim, co jest związane z grafiką komputerową, animacją, morphingiem, ray-tracingiem i fraktalami. Do tworzenia swoich prac używa najczęściej programów Brilliance (do tworzenia rysunków i tekstur) i Imagine (do renderingu). Swobodę działania ograniczają mu słabe możliwości sprzętowo—finansowe, posiada bowiem tylko Amigę 1200 bez żadnych dodatków, ale jego prace nie tracą na tym, np. grafika Koliber była przedstawiana na łamach magazynu C & A (2/94).

Dla odprężenia często sobie pogrywa, najczęściej w zrecznościówki z Mortal Kombat na czele.

W Galerii Gamblera prezentujemy nadsyłane przez Czytelników prace graficzne, wykonane dowolną techniką, o całkowicie swobodnej tematyce. Mogą to być obrazy malowane tradycyjnie, albo z wykorzystaniem komputera, nawet dobrej jakości prace fotograficzne znajdują swoje miejsce w Galerii.

Należy tylko spełnić następujące warunki:

1. Artysta wysyłając prace załącza oświadczenie, że jest ich autorem i jedynym właścicielem praw autorskich oraz zgadza się na opublikowanie prac w magazynie Gambler nieodpłatnie, jedynie dla przyszłej sławy.
2. Do nadesłanych prac trzeba dołączyć krótką notkę informacyjną o autorze, jego zainteresowaniach, warsztacie pracy, itp. Jeżeli któreś z nadesłanych grafik były już prezentowane publicznie, np. na łamach innych czasopism, to należy o tym napisać.
3. Wyboru prac dokonujemy na podstawie subiektywnej oceny nadesłanych materiałów. Dla autorów najbardziej przebojowych prac przewidujemy nagrody — niespodzianki.



NAJWIĘKSZE W POLSCE WYDAWNICTWO PRASY TECHNICZNEJ



Magazyn
dla
użytkowników
systemów
UNIX



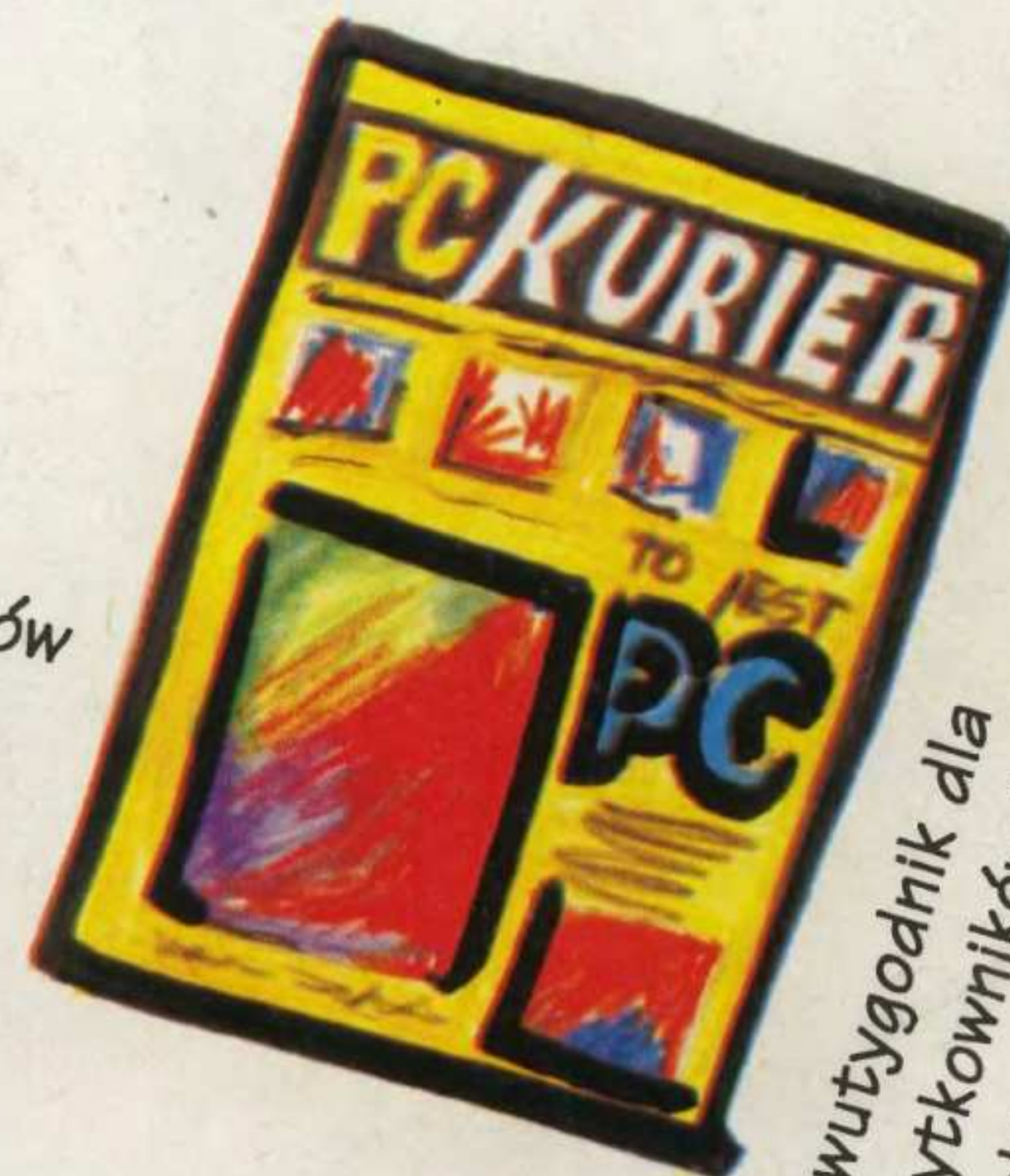
Magazyn
komputerowy

Pismo użytkowników
systemów CAD/CAM

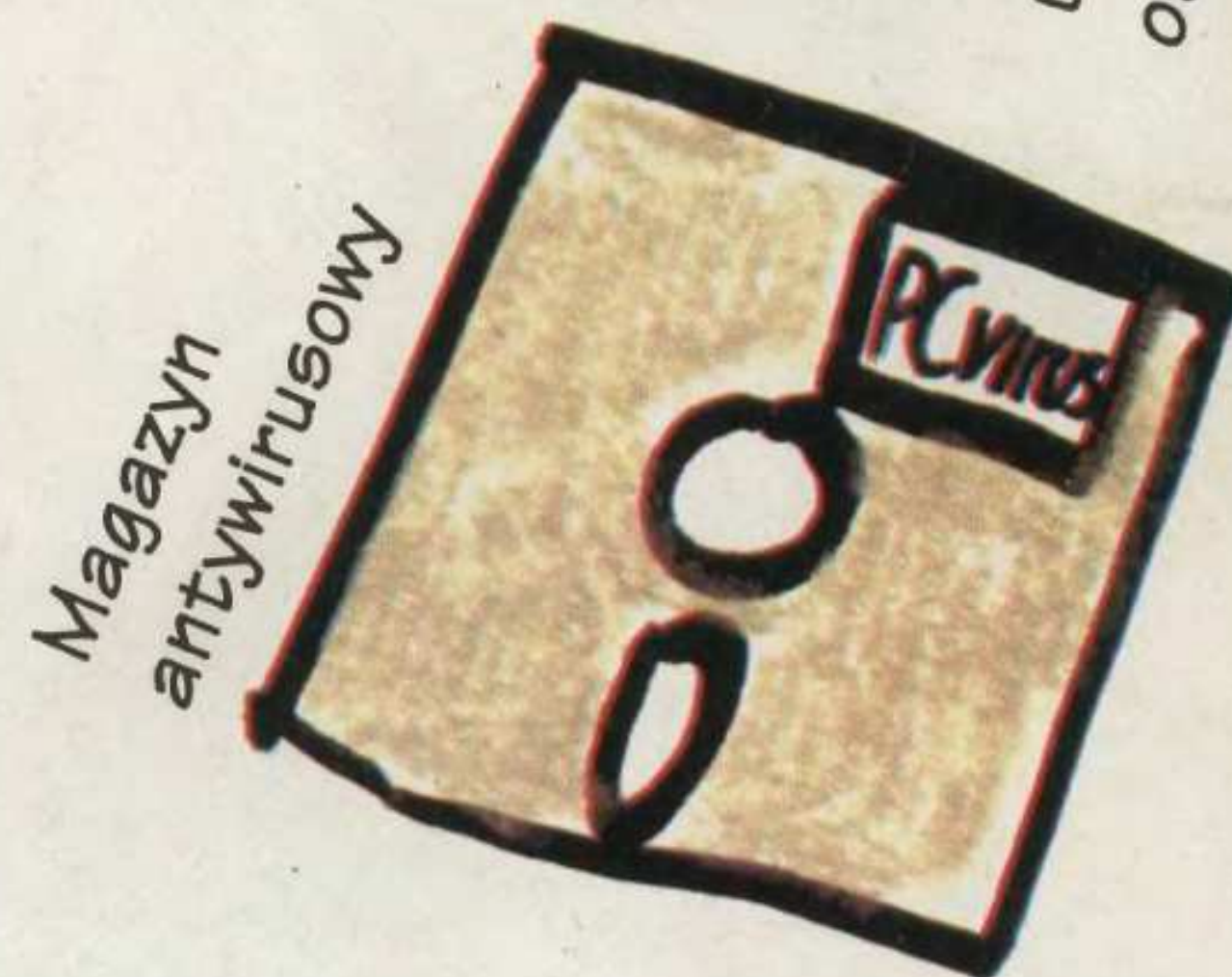


Miesięcznik
fanów
komputera
Amiga

Miesięcznik
elektronicznych szulerów



Dwutygodnik dla
użytkowników komputerów
osobistych



Magazyn
antywirusowy



Magazyn dla użytkowników
sieci komputerowych



Magazyn
popularnonaukowy



LUPUS

ul. Stępińska 22/30

00-739 Warszawa

tel. (22) 415121, 410031 w. 128

fax (22) 410374

Scan by Vangis 2010 for Retroreaders.makii.pl